1/99 Ausgabe 20 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 16,- ■ Italien Lit 4.200 ■ Luxemburg lfr 86,- ■ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700,- ■ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA AG
01
4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

MIT ZELDA-STARSCHNITT!

TOP GEAR OVERDRIVE

Die Rennspielüberraschung im Riesentest

NHL BREAKAWAY 99

BUST-A-MOVE 3

S.C.A.R.S.

RUSH 2

7 N64-Hits im Test

Spiele-Power für das Nintendo 64

NINTENDO '99

Alle Hits für 1999: Smash Brothers, Perfect Dark, Star Wars u.v.a.

Komplettlösungen: Holy Magic Century, Body Harvest • Im Test: Madden NFL 99, Twisted Edge, Knife Edge • Angespielt: Smash Brothers, Southpark, All Star Tennis 99 • Mit Sammelkarten, Poster, Riesen-Spielelexikon, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

http://www.infogrames.de

V-RALLY EDITION 99

NINTENDO 64

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

- **Abgefahrene Bewertungen**
  mit Top-Ergebnissen in der Fachpresse: N-ZONE: 87 % – 12/98, TOTAL!: 2+ – 1/99, neXt Level: 85 % – 12/98
- **Actionstarkes Fahrgefühl**
  mit Drehern, Überschlägen und einem Lenkrad, das in Deinen Händen zittert!
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**
  mit Tag- und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze, die Dich nicht mehr loslassen!
- **Entwickelt von echten Profis**
  mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite stand!

Scheiß Piste. Harte Gegner.

Mehr als nur Gas geben.

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

FROHE WEIHNACHTEN!

Fröhliche Feiertage sollten für alle Nintendo-64-User eigentlich eine Selbstverständlichkeit sein, nachdem mit Zelda: Ocarina Of Time, 1080° Snowboarding, F-Zero X, F-1 World Grand Prix, V-Rally, NBA Jam 99 und NBA Live 99 die erwartete Ladung an Megahits erschienen ist. Danach sah es nämlich Ende des ersten Halbjahres gar nicht aus, in dem mit Yoshi's Story und Forsaken gerade einmal zwei wirklich ernstzunehmende Hits erschienen sind. Nintendo schaffte es zwar nicht, die magische Grenze von 100 verfügbaren Spielen bis zum 31.12.98 zu übertreffen, doch 98 erhältliche Titel widerlegen das Vorurteil, daß es kaum Spiele für das N64 gibt, eindrucksvoll. Als spezielles Weihnachtsgeschenk für euch wollen wir das Jahrhundert-Spiel Zelda: Ocarina Of Time in dieser Ausgabe ganz besonders würdigen: Die schicken Konsolenaufkleber auf der Umschlagklappe habt ihr sicherlich schon gefunden, den ersten Part des vier Teile umfassenden Zelda-Starschnitts haben wir in der Heftmitte beigeheftet. Im Namen des gesamten N-Zone-Teams möchte ich euch abschließend noch ein geruhsames Fest (auch wenn Turok 2 erst in der zweiten Januarwoche erscheint), einen guten Rutsch und ein gesundes neues Jahr wünschen. Vielen Dank für die Treue!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern, Aufkleber und 4 Sammelkarten!

INHALT

GEWINNSPIEL
Extreme G2 Championship ..... Der beste Biker Deutschlands 18

REPORTAGE
Nintendo '99 ..... Alle Hits für 1999 8

ANGESPIELT
All Star Tennis 99 ..... Ubi auf dem Centre Court 16
Smash Brothers ..... Die Nintendo-All Stars 12
Southpark ..... Acclaims Hit-Hoffnung 14

TESTS
Bust-a-Move 3 DX ..... Die Knobelei geht weiter! 48
Knife Edge ..... Shoot 'em Up ohne Pistole 54
Madden NFL 99 ..... Touch Down für EA? 50
NHL Breakaway 99 ..... Konkurrenz für NHL 99 34
Rush 2: Extreme Racing ..... Der San-Franciso-Rush-Nachfolger 32
S.C.A.R.S. ..... Ubi Soft gibt Gas! 36
Top Gear Overdrive ..... Die neue Rennspiel-Referenz 28
Twisted Edge ..... Konkurrenz für 1080° Snowboarding! 52

POSTER
Zelda-Starschnitt, Teil 1 43-47
Hits 1999-Poster 39-42

SAMMELKARTEN
Extreme G 2 ..... 83/84
Nascar 99 ..... 83/84
Rush 2: Extreme 83/84
Silicon Valley 83/84

SPIELENEWS
Gex 3D 2 4
Half-Life 6
Pikachu 4
Rampage Universal Tour 6
Spider-Man 6
Star Wars: Pod Racer 6
Ultraman 7
X-Men 6
Zelda 4

NEWS
Aus den USA 6
Aus Japan 4
Game Boy-News 7
Nachgefragt bei... 5
Kurz & Knapp 7

SPIELELEXIKON
Über 250 Spiele auf 5 Seiten 20

T&T: KOMPLETTLÖSUNGEN
Body Harvest 66
Holy Magic Century 62

T&T: CHEATS & CODES
Body Harvest 61
Extreme G 2 61
Rush 2: Extreme 61

LESERTIPS
Buck Bumble 80
Mission: Impossible 80
WCW/NWO Revenge 80
WWF Warzone 80

RUBRIKEN
Chart-Attack 26
Impressum 81
Kleinanzeigen 78
Leserbriefe 58
Vorschau 82

NINTENDO '99 8

Welche Megahits erscheinen 1999 für das Nintendo 64? Wir liefern euch auf vier Seiten eine detaillierte und hochaktuelle Übersicht über alle Top-Projekte der kommenden 12 Monate!

SMASH BROTHERS 12

Ein echte Sensation ist das kürzlich angekündigte Nintendo All Stars Smash Brothers, in dem alle Nintendo-Charaktere erstmals in einem Prügelspiel aufeinandertreffen. Wir haben erste Bilder!

TOP GEAR OVERDRIVE 28

Eine Riesenüberraschung gelang Mitsui Anfang Dezember nicht nur mit der unerwarteten Veröffentlichung von Top Gear Overdrive. Dieses Rennspiel übernahm auch kurzerhand die Pole Position!

Und Nintendo ist doch Marktführer in Japan – zumindest wenn man die Verkaufszahlen des Game Boys und des Super Nintendos in Betracht zieht. Beide Geräte führen nämlich mit deutlichem Abstand vor der PlayStation und erst recht vor dem Saturn. Das Nintendo 64 bleibt zwar das Schlußlicht des Feldes, aber warten wir erstmal ab, wie sich Zelda auf die Situation auswirkt. Hier die komplette Statistik: 1. Game Boy (20.070.000 Geräte), 2. SNES (17.060.000), 3. PlayStation (13.150.000), 4. Saturn (5.740.000) und 5. N64 (3.500.000).

Yamauchi tritt bald zurück

Spätestens im Jahre 2001 beginnt eine neue Ära für Nintendo. Der Firmengründer und Präsident Hiroshi Yamauchi will nämlich in diesem Jahr zurücktreten und die Leitung der Firma in andere Hände geben. Bis zum Jahr 2000 will er aber definitiv die strategische Marschrichtung von Nintendo festlegen und auch an dem geplanten Umzug des Unternehmens, der für das selbe Jahr anvisiert ist, teilnehmen.

Der Vater des Nintendo-Erfolgs tritt bald in den verdienten Ruhestand.

Schönheitsfehler bei Zelda

Über die spielerischen Qualitäten von Zelda gibt es natürlich keinen Zweifel und auch der betriebende Aufwand ist dem Programm bis tief in die letzten Dungeons anzumerken. Ein kleiner Fehler hat sich bei all dieser Perfektion angeblich dennoch eingeschlichen, glücklicherweise nur ein kleiner, den man auch leicht umgehen kann. Im ersten Dungeon, dem großen Dekubaum, hängt sich das Spiel gelegentlich auf. Nachdem der Endgegner Gohma von der Decke gefallen ist und man sofort eine Nuß des Dekubaums auf die Spinne wirft, kann das Spiel nach einigen weiteren Minuten einfrieren. Speichert am besten häufig ab und wenn ihr gegen Gohma kämpft, benutzt keine Nüsse, sondern eure Steinschleuder, um ihn zu besiegen. Ob dieser Mini-Fehler auch in der deutschen Version enthalten ist, können wir noch nicht sagen!

Genial, aber nicht frei von Fehlern? Der Meilenstein von Nintendo weist in der Tat einen kleinen Bug auf.

Pikachu Genki Dechu und das Mikrofon – so geht's

Über den Pocket-Monster-Titel Pikachu Genki Dechu haben wir euch ja schon informiert, nun haben wir aber endlich auch Informationen darüber, wie das zum Lieferumfang gehörende Mikrofon im Spiel eingesetzt werden kann. Das Mikrofon wird entweder um den Hals gehängt oder am Controller befestigt. Wenn ihr das Spiel nun startet, taucht Pikachu in seiner vollen Polygonpracht auf dem Screen auf und wenn ihr nun beispielsweise „Pikachu Baka" sagt, zeigt er eine Reaktion, wird in diesem Fall gar wütend, denn dies heißt soviel wie „Pikachu, Du bist dumm". Um seine Wut zu lindern, muß man nun natürlich beschwichtigende Worte finden – über die genaue Anzahl der möglichen Kommandos, die hierzu zur Verfügung stehen, ist noch nichts bekannt, aber wir werden euch natürlich auf dem Laufenden halten.

Mit diesem Mikrofon kann man bei Pikachu Genki Dechu direkt mit dem Monster Pikachu kommunizieren.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es eine Übersicht über die wichtigsten Veröffentlichungen in Japan: 11.12.98: Hiryu no Ken 64 Stadium SD; 12.12.98: Pikachu Genki Dechu; 18.12.98: Mario Party, Twisted Edge; 23.12.98: Mystical Ninja: Goemon 2

Gex 3: Deep Cover Gecko

Der Lurch kehrt zurück

Gex 3D: Enter the Gecko war ein gutes, umfangreiches Jump&Run, das aber etwas an der schwachen Technik und einem ungünstigen Kamera-System krankte. Dies mag daran liegen, daß Crystal Dynamics den Titel nicht selbst von der PlayStation auf das Nintendo 64 portierte, sondern die Umsetzung in die Hände von Software Creations gab. Der nun für 1999 angekündigte Nachfolger wird aber diesmal intern entwickelt und soll zahlreiche Verbesserungen bieten, so etwa eine deutlich bessere Kameraführung, mehr Handlungsmöglichkeiten für den kleinen Lurch (so wird er diesmal etwa auf ein Snowboard steigen und mit Kamelen durch die Gegend reiten) und eine Rumble-Pak-Unterstützung. Natürlich wird der Erzfeind von Gex, der finstere Rez, wieder eine zentrale Rolle spielen und auch die Parodien auf die Fernsehwelt werden wieder in rauhen Mengen präsent sein. Eventuell können wir uns also – eine wirklich verbesserte Technik vorausgesetzt – auf ein tolles Jump&Run-Vergnügen freuen. *(mm)*

Die neuen Abenteuer von Gex sollen technisch besser werden als der Vorgänger.

Mario Golf

Auf dem Fairway mit Mario und Co.

Nintendo dreht auf: Nicht nur Mario Party und die Nintendo All Star Smash Brothers stehen an, nein, bald kann mit Mario und den anderen Charakteren (so auch mit Luigi und der Prinzessin) auch Golf gespielt werden. Sechs Kurse mit insgesamt 108 Löchern werden geboten und trotz der Knuddeloptik soll dabei der Realismus nicht zu kurz kommen, denn der Flug und das Rollen des Balls sollen absolut authentisch simuliert werden. An Spielmodi wird es Einzelrunden, Time Attack und den Versus Mode für mehrere Spieler geben. Ein ausführlicher Bericht zu Mario Golf folgt in einer der nächsten N-Zone-Ausgaben. *(mm)*

Abwechslung wird bei Nintendo groß geschrieben: Bald greift Mario auch zum Golfschläger.

X-Men

Beat 'em Up mit Comic-Lizenz

Gute Beat 'em Ups sind auf dem Nintendo 64 rar, die X-Men könnten also frischen Wind in das Genre bringen. Der Titel wird von Activision vertrieben und von Syrox Development entwickelt. Der 3D-Prügler soll im dritten Quartal 1999 erscheinen und den Kampf gegen den gefährlichen Mojo in den Vordergrund stellen. Als Protagonisten stehen unter anderem die bekannten Marvel-Charaktere Wolverine, Iceman, Mr. Sinister, Storm, Brood und Gambit zur Auswahl, die natürlich allesamt ihre ganz eigenen, speziellen Fähigkeiten haben. Der Titel soll eine interaktive Umgebung, brillante Animationen, ein ausgefeiltes Kampfsystem und zahlreiche Spielmodi bieten. *(mm)*

Comic-Kult im Beat 'em Up-Ambiente – die X-Men kommen auf das N64.

Der mächtige Wolverine zeigt im Spiel natürlich auch seine Krallen.

Spider-Man

Activision und Marvel

Spider-Man soll demnächst auf dem Nintendo 64 für Recht und Ordnung sorgen.

Mein absoluter Lieblingsheld soll ebenfalls eine Umsetzung durch Activision erfahren. Dort hält man sich zwar noch relativ bedeckt, aber es dürfte wohl ein 3D-Titel mit massig Action werden, der irgendwann im Laufe des nächsten Jahres erscheinen soll. Mitch Lasky, der Vizepräsident von Activision, hierzu: „Die Spinne ist eine der bekanntesten Heldenfiguren und eine der wenigen Kultur-Ikonen, die sowohl im Comic als auch im Internet, dem Fernsehen und zahlreichen Lizenzprodukten erfolgreich vertreten sind. Nun können Konsolenspieler zum erstenmal den Mythos von Spider-Man in einem 3D-Spektakel erleben." Bei entsprechender Produktqualität dürfte einem weltweiten Erfolg wohl nichts im Wege stehen, denn die Hefte finden in 75 Ländern pro Jahr 15 Millionen begeisterte Käufer. *(mm)*

Die Entstehung von Spider-Man wird in den Staaten derzeit von John Byrne komplett neu beschrieben – ob diese Veränderungen auch ins Spiel einfließen, ist noch nicht bekannt.

Was bewegt die Nintendo-64-User derzeit? Welche Fragen beschäftigen die Fans in aller Welt. In unserer brandneuen Rubrik fühlen wir den Firmen-Vertretern auf den Zahn und entlocken ihnen im monatlichen Exklusiv-Interview zuverlässige Infos und heiße Fakten.
Diesen Monat besuchten wir Marc Trennheuser, den PR-Manager von Electronic Arts, das mit NBA Live 99, NHL 99 und FIFA 99 zahlreiche sportliche Highlights auf dem Nintendo 64 veröffentlicht hat bzw. bald veröffentlichen wird. Er gibt uns einen kleinen Ausblick auf 1999 und spricht über die neuen Fußball-Lizenzen.

N-ZONE ***Mit NBA Live 99, Madden NFL 99, NHL 99 und FIFA 99 startet EA einen sportlichen Großangriff auf das Nintendo 64. Welche Verkaufserwartungen knüpft Electronic Arts an diese Titel?***

Marc Trennhäuser: *Die Sporttitel waren schon immer sehr erfolgreich am Markt, weil es einfach gute Simulationen sind. Und das weiß der EA-Sports-Kunde. EA Sports versteht es, trotz kurzer Entwicklungszeiten den Vorgänger in technischer und spielerischer Qualität zu übertreffen. Und da sich Qualität in aller Regel durchsetzt, werden die 99er Sporttitel auf dem N64, wo es zudem bislang wenig gute Sportsimulationen gab, sehr erfolgreich werden.*

Marc Trennheuser (32) von Electronic Arts betreut als PR-Manager unter anderem die beliebte FIFA-Serie.

N-ZONE ***Im Bereich Fußball habt ihr ja gerade zahlreiche neue Lizenzen aufgekauft. Erwarten uns nun etwa jedes Jahr drei Ableger der FIFA-Reihe oder wie sollen die neuen Verträge eingesetzt werden?***

Marc Trennhäuser: *Mit Sicherheit kann man das zum augenblicklichen Zeitpunkt nicht sagen. Aber man kann davon ausgehen, daß die extrem erfolgreiche und bekannte FIFA-Reihe weitergeführt wird. Ebenso werden die Bundesliga- und die FIFA-Lizenz bestimmt nicht in einem einzigen Produkt Verwendung finden. Hieraus könnte man schließen, daß es in Zukunft mehr als ein Fußballspiel aus dem Hause EA Sports geben wird.*

Mit NHL 99 gelang EA die Referenz im Bereich Eishockey.

N-ZONE ***Die Sport-Serien in allen Ehren, aber wie sieht es mit Titeln aus anderen Genres aus, sprich, auf welche Games können wir uns 1999 einstellen?***

Marc Trennhäuser: *Zur Zeit bin ich lediglich über eine Need for Speed-Version fürs N64 informiert. Genaue Informationen habe ich noch nicht, aber im Frühsommer sollte das Modul im Handel sein.*

N-ZONE ***Nachdem EA Westwood aufgekauft hat, erwarten die Spieler natürlich spektakuläre Titel von diesem Gespann. Kannst Du uns hier schon einen Ausblick geben? Beispielsweise zu einem Command & Conquer 3D?***

Marc Trennhäuser: *Sorry, so sehr ich mir auch C&C für das N64 wünsche, so liegt mir bislang noch keine Information bezüglich einer Umsetzung vor. Ich bin mir jedoch sicher, daß alle Möglichkeiten in Betracht gezogen werden.*

Der Release des neuen FIFA 99 verzögert sich leider geringfügig.

N-ZONE ***Vielen Dank für das Gespräch.***

In der letzten Ausgabe konnten wir euch ja schon von dem neuen Deal zwischen LucasArts und Nintendo berichten. Nun haben wir taufrische Informationen zum ersten Spiel dieser neuen Partnerschaft bekommen, die durchaus überraschend sind – es handelt sich nämlich nicht um einen Action-Titel, sondern um ein Rennspiel namens Star Wars: Pod Race. In den Staaten dominierte übrigens das Nintendo 64 ganz klar die PlayStation – zumindest in den monatlichen Verleih-Charts: Bis auf Metal Gear Solid auf Platz 4 waren nur N64-Produkte gefragt: 1. WCW/NWO Revenge, 2. NFL Blitz, 3. WWF Warzone und Madden NFL 99 auf Rang fünf.

Racer aus dem Star Wars-Universum

Der Titel, der auf dem neuen Film Star Wars: Phantom Menace basiert, heißt Pod Racer und befindet sich schon über ein Jahr in der Entwicklung. Ein Rennspiel dürfte zwar nicht unmittelbar für Begeisterung sorgen, aber wer die Ansprüche von LucasArts kennt, dem dürfte klar sein, daß uns etwas ganz Besonderes erwartet. Das Spiel soll auf einer zentralen Sequenz des Films basieren, in der Annakin Skywalker – der spätere Darth Vader – auf dem Planeten Tatooine Rennen gegen zahlreiche Kreaturen veranstaltet. Im Game selbst soll man natürlich nicht nur auf diesen Planeten beschränkt sein, sondern auf den unterschiedlichsten Schauplätzen die Races abhalten können. Angeblich sollen auch bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten können, auch wenn LucasArts dies noch nicht offiziell bestätigen wollte. Interessanterweise hat man aber schon die Internetseite www.podracer.com reserviert, dort dürfte also in Kürze eine wahre Informationsflut zu finden sein.

Unter anderem auf dem Planeten Tatooine sollen die Rennen bei Pod Racer stattfinden.

Die Monster kehren zurück

Trotz der eher durchwachsenen Kritiken und des mäßigen Verkaufserfolgs will Midway im nächsten Jahr die Rampage-Reihe fortsetzen. Der neue Teil heißt Rampage: Universal Tour und wird die drei ursprünglichen Monster (Affe, Echse und Wolf) durch vier neue Biester ergänzen, so etwa durch Ratten und Außerirdische. Diese haben in gewohnter Manier Häuser zum Einsturz zu bringen und sich gegen das Militär durchzusetzen. Versprochen werden diesmal 125 neue Städte, in denen die Bestien sich austoben können, neue, diffizilere Angriffsmöglichkeiten, verschiedene Witterungen und Tageszeiten sowie nun endlich auch die Möglichkeit, zumindest mit drei Spielern gleichzeitig anzutreten – beim Vorgänger war dies nur mit zwei Akteuren möglich.

Erste Design-Studien der Charaktere von Rampage: Universal Tour.

Nintendo-64-Spiele werden von den Amerikanern gerne ausgeliehen – hier Madden NFL 99.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA (die man per Direkt-Import beziehen kann): 11.12.98: Turok 2; 18.12.98: Shadowgate 64: Trial of the Four Towers; 21.12.98: South Park 64; 22.12.98: Bust-a-Move 3; 12.1.99: Charlie Blast's Territory; 18.1.99: Penny Racers

So geht's!

DER ZELDA-STAR-SCHNITT

Das beste Spiel des Jahres wird von uns natürlich adäquat gewürdigt, daher findet ihr in dieser und den nächsten drei Ausgaben jeweils einen Teil des Riesenstarschnitts aus der Welt von Link.

In dieser Ausgabe ist der erste Teil des Starschnitts enthalten. Hier sehr ihr, was euch in den kommenden Monaten erwartet.

So geht's!

DIE ZELDA-N64-AUFKLEBER

Nachdem die letzte Ausgabe ohne Aufkleber auskommen mußte, sind die beliebten Goodies diesmal wieder für euch dabei und dürften eine feine Sache für Zelda-Fans und solche, die es werden wollen, darstellen.

1. Biegt die Heftklammern auf und nehmt dann die Umschlagklappe vom Heft. Biegt die Heftklammern anschließend wieder zu.

2. Löst die Aufkleber einzeln und klebt sie der Reihe nach auf den dafür vorgesehenen Platz. Beginnt mit den beiden kleinen, um ein Gefühl dafür zu bekommen.

3. Versucht die seitlichen Aufkleber mittig und symmetrisch zu plazieren. Orientiert euch beim linksseitigen Aufkleber an dem aufgedruckten On/Off-Symbol, das ihr direkt über der entsprechenden Gehäuseprägung plaziert. Den rechtsseitigen Aufkleber müßt ihr auf der gleichen Höhe plazieren.

4. Fertig! Wollt ihr die Aufkleber eines Tages wieder entfernen (um neue anzubringen?), so könnt ihr die neuen entweder direkt draufkleben oder aber ihr zieht die alten Aufkleber vorsichtig ab.

Die N64-Konsolenaufkleber findet ihr auf der Umschlagklappe.

PD Ultraman Battle Collection 64

Konkurrenz für Pokemon Stadium?

Bandai will mit diesem Game Kids ansprechen, die bei der PD Ultraman Battle Collection 64 ihre eigenen Kreaturen züchten und trainieren können, bevor sie in den Kampf geschickt werden. Der Titel wird nur in Japan erscheinen und einen Datenaustausch zwischen den Game Boy- und Nintendo 64-Versionen des Spiels ermöglichen – auch der von den japanischen Kindern heißgeliebte Austausch von Spielcharakteren wird somit realisierbar. *(mm)*

Ob der brandneue Ultraman Gaia auch im Spiel auftauchen wird, ist noch nicht bekannt.

Die Charaktere basieren auf der japanischen Kultserie.

Endlich war es soweit: Ende November erschien der seit Jahren herbeigesehnte Game Boy Color und sorgte für einen Ansturm, den man sonst nur von der Veröffentlichungen gewöhnlicher Heimkonsolen kennt. Wir sind von der Farbausgabe des erfolgreichsten Handhelds der Welt schlichtweg begeistert und machten den Game Boy Color kurzerhand zur Standardausrüstung bei den zahlreichen Firmenbesuchen, die unsere Redaktion monatlich absolviert. Mittlerweile überschlagen sich die Firmen mit Neuankündigungen!

Der Game Boy Color ist da!

Obwohl zum Start mit Tetris DX und Game&Watch Gallery 2 gerade einmal zwei Titel verfügbar waren, standen die Fans Schlange, um einen der ersten Farb-Game-Boys zu ergattern. Erwartungsgemäß kann Tetris DX das Farb-Display zwar nur begrenzt ausnutzen, in den verschiedenen Spielen der klassischen Game&Watch Gallery wird aber zum Teil schon richtig deutlich, was wir künftig von Game-Boy-Spielen erwarten dürfen. Gleiches gilt für das hervorragende Pocket Bomberman, das ebenso wie die anderen Titel in einer schicken, teils reflektierenden Schachtel ausgeliefert wird.

Das erste Bild: Gex wird schon im Kürze den Game Boy Color heimsuchen.

Alle Game-Boy-Color-Spielehits

Die ersten drei Titel waren nur der Anfang, fast alle namhaften Firmen haben Projekte für Nintendos Nesthäkchen in Vorbereitung. Nachfolgend findet ihr eine Komplettübersicht über die wichtigsten Spiele.

Titel	Hersteller	Release
Tetris DX	Nintendo	Erhältlich
Game&Watch Gallery 2	Nintendo	Erhältlich
Pocket Bomberman	Nintendo	Erhältlich
Harvest Moon	Nintendo	Erhältlich
Pocket Pikachu	Nintendo	tba.
A Bug's Life	Disney	tba.
Gex: Enter The Gecko	Interplay	tba.
Men In Black	Interplay	tba.
NBA Jam 99	Acclaim	tba.
Pitfall	Interplay	tba.
The Rugrats Movie	THQ	tba.
Top Gear Pocket	Kemco	tba.
Turok 2	Acclaim	tba.
V-Rally	Infogrames	tba.
Shadowgate Classic	tba.	tba.
Zelda: Link's Awakening	Nintendo	tba.
Quest for Camelot	Titus	tba.
Conker's Pocket Tales	Rare	Ende 1999
Bugs Bunny Crazy Castle 3	Nintendo	1999

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch die neuesten Verkaufscharts aus Deutschland:

1. V-Rally C.E.	Infogrames
2. Hugo 2	Infogrames
3. Super Mario Land Classic	Nintendo
4. F1-Race	Nintendo
5. Arielle	Nintendo
6. Mario&Yoshi	Nintendo
7. Die Maus	Infogrames
8. Super Mario Land 4	Nintendo
9. Die Schlümpfe im Alptraumland	Infogrames
10. Lucky Luke	Infogrames

KURZ & KNAPP

N-Zone braucht Verstärkung: Wir suchen eine(n) Fachredakteur(in) mit flotter Schreibe, die/der sich im Videospielegeschäft heimisch fühlt. Abgeschlossene Schulausbildung, umfassende Kenntnisse auf dem Konsolenmarkt und eine gewisse Routine beim Verfassen von Artikeln sind Voraussetzung. Interessenten schicken aussagekräftige Bewerbungsunterlagen an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG, z. Hd. Hans Ippisch, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Superman hebt dieses Jahr nicht mehr ab: Wir haben es fast schon befürchtet: Die Abenteuer des DC-Helden werden dieses Jahr leider nicht mehr erscheinen. Obwohl die Vorbestellungen für den Titel laut Titus schon eine Million überschritten haben, wollte man die Öffentlichkeit nicht (ent)täuschen und ein unfertiges Produkt auf den Markt werfen. Die zusätzliche Zeit bis zum neuen Release-Termin im Februar soll nun mit einer weiteren Optimierung des Titels verbracht werden.

FIFA 99 erst im Januar: Der Release von FIFA 99 verzögert sich leider ebenfalls. Derzeit peilt EA Sports einen Termin Mitte Januar an.

Weitere Verschiebungen: Earthworm Jim 3D soll nun im zweiten Quartal 1999 bei uns erscheinen und auch der Termin für Winback wurde nach hinten verschoben – in Japan wird der Titel von Koei nun frühestens im Februar in den Läden auftauchen.

Kein zweiter Teil von 1080° Snowboarding? Nach Meldungen der japanischen Fachpresse ist der Nachfolger von 1080° gecancelt worden. Das Team von Teil 1 soll sich derzeit angeblich mit der Erforschung von neuer Hardware beschäftigen.

Rushware von THQ geschluckt: Das amerikanische Unternehmen THQ hat die Rushware Microhandelsgesellschaft aus Kaarst mitsamt den dazugehörigen Tocherfirmen Softgold und ABC Spielspaß aufgekauft. Brian J. Farell, Präsident von THQ, hierzu: „Der Erwerb von Rushware ist ein entscheidender Teil unserer Strategie, die internationalen Vertriebsmöglichkeiten zu erweitern. Wir haben nun die Möglichkeit, in einem Markt mit vielen Millionen Konsumenten direkt zu vertreiben."

Alle N64-Hits für 1999

NINTEND

Super Mario 64, Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie und Zelda waren die bisherigen Höhepunkte der Nintendo-64-Geschichte. Auf welche Megahits wir uns 1999 gefaßt machen dürfen, verraten wir euch unser umfassenden Reportage. Wir verzichteten dabei bewußt auf so manchen B-Titel und konzentrierten uns aussschließlich auf echte Highlights! Von Hans Ippisch

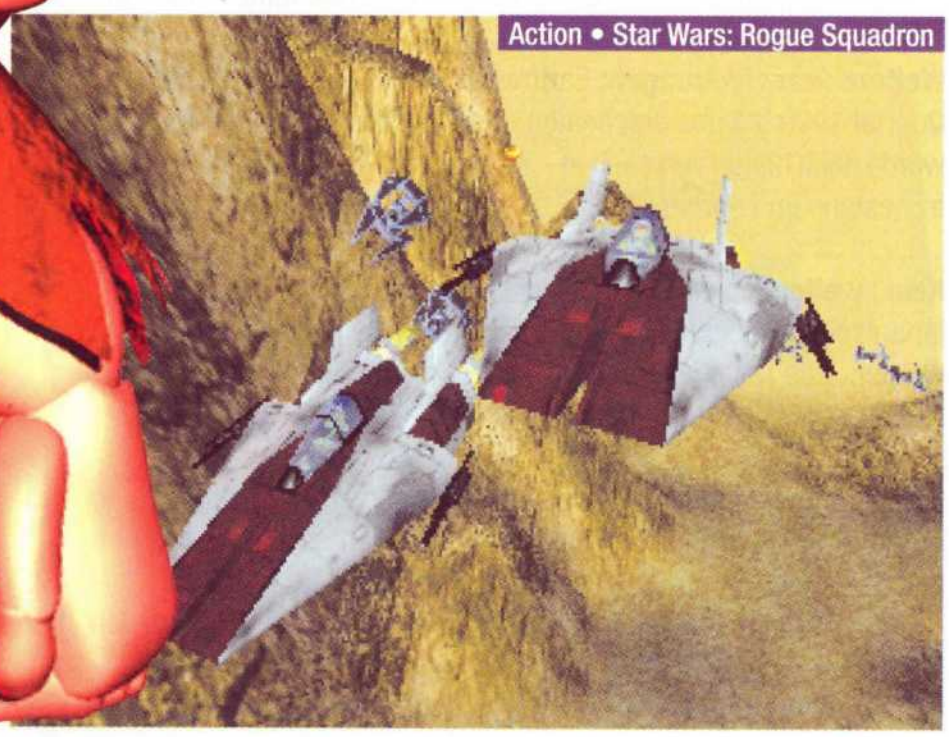
Zieht man ein Resümee des Spielejahrs 1998, so kann man eigentlich äußerst zufrieden sein. Es begann zwar langsam (mit Yoshi's Story und Fosaken erschienen lediglich zwei echte Hits im ersten Halbjahr), endete aber furios: Mit Banjo-Kazooie (Juli), F-1 World Grand Prix, Mission: Impossible (September), 1080° Snowboarding (Oktober), F-Zero X (November), Turok 2 und Zelda (beide Dezember) drängelten sich in der zweiten Jahreshälfte die Megahits regelrecht um die besten Plätze in den Regalen. Ende des Jahres wurde sogar die magische Grenze von 100 verfügbaren Titeln erstmals übertroffen. Auch wenn sich die Ankündigungen für die kommenden 12 Monate rein zahlenmäßig noch in Grenzen halten: Schon jetzt darf man sich auf einige handfeste Knaller freuen, die, sorgsam verstreut über alle Monate, massig Spielespaß versprechen. Außerdem würde es uns wundern, wenn der Riesenerfolg des Jahrhundert-Spiels Zelda nicht auch noch den einen oder anderen Hersteller zu einem Engagement im Nintendo-64-Markt animieren würde. Wie dem auch sei, nachfolgend findet ihr eine säuberlich zusammengestellte Übersicht über alle zu erwartenden Hits für 1999. Es versteht sich von selbst, daß die dabei angegebenen Release-Daten jederzeit geändert werden können.

ACTION

Nintendo lässt es krachen!

Nach dem Riesenerfolg von Forsaken, Mission: Impossible, Turok 2 und nicht zuletzt von dem indizierten Bond-Shooter stürzen sich die Software-Hersteller mit Vehemenz auf das Genre, mit dem das N64 in den vergangenen Jahren am wenigsten in Verbindung gebracht wurde. Sogar Nintendo selbst hat die Zeichen der Zeit erkannt und startet mit **Star Wars: Rogue Squadron** im Januar den Angriff auf die ältere Zielgruppe. In diesem Star-Wars-Game, das von LucasArts und Factor 5 in Szene gesetzt wird, darf man hauptsächlich mit typi-

Action • Star Wars: Rogue Squadron



Star Wars: Rogue Squadron soll schon im Januar erscheinen. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

O '99

Rares Perfect Dark gilt als die größte Hithoffnung für Action-Fans.

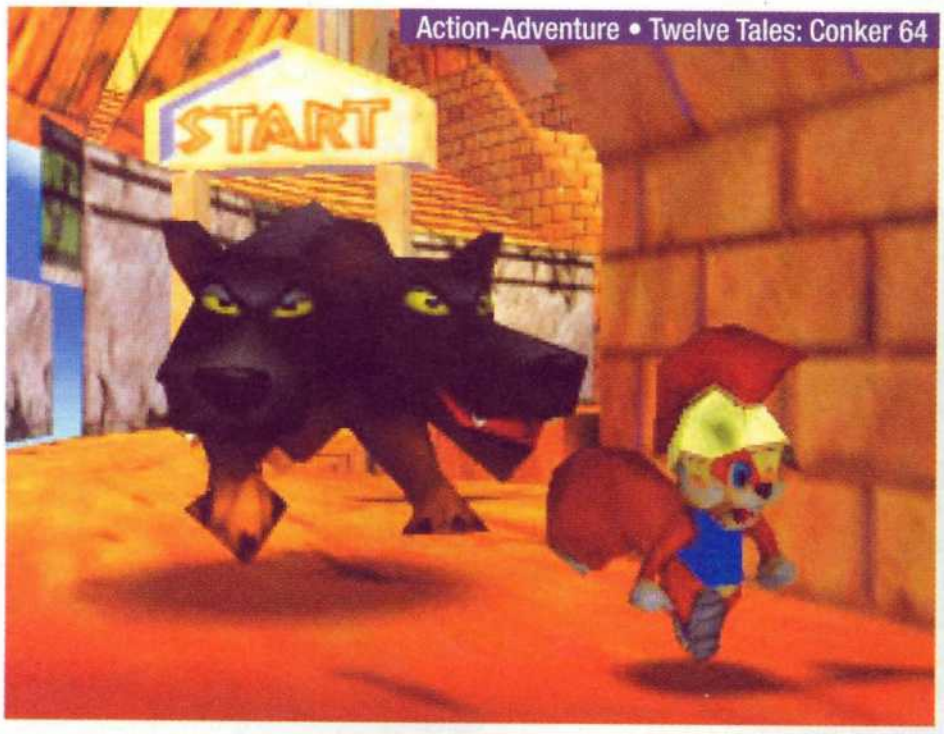
In Jet Force Gemini greift Rare klassische Shoot'em Up-Ideen auf.

schen Star-Wars-Vehikeln über hochauflösende 3D-Landschaften fliegen und die dunkle Seite der Macht Mores lehren. Ob das Game auch spielerisch überzeugen kann, wird sich im Test in einer der nächsten Ausgaben herausstellen.
Derlei Zweifel sind beim futuristischen Shoot 'em Up **Perfect Dark** gar nicht angebracht, das als größter Action-Hoffnungsträger gilt, nachdem es von niemand Geringerem als Rare entwickelt wird. In diesem Game darf man die reizvolle Joanna Dark aus der Ego-Perspektive durch mindestens 12 komplexe Levels dirigieren, die technisch und grafisch neue Maßstäbe setzen können.
Ebenfalls von Rare stammt **Jet Force Gemini,** das grafisch allerdings eher als Mischung aus Banjo-Kazooie und Perfect Dark anzusehen ist. Hier hat man die Aufgabe, die Helden Juno und Vela sowie den Hund Lupus durch knallbunte Fantasy-Levels zu steuern und in klassischer Shoot 'em Up-Manier riesige Endgegner zu erledigen.
Zu guter Letzt möchten auch noch DMA Design und Gremlin in diesem Genre an vorderster Front mitmischen. Dazu schicken sie mit **Wild Metal Country** ein knallhartes Shoot 'em Up in die weite Prärie der N64-Games, das schon jetzt mit realistisch gestalteten Militärfahrzeugen überzeugen kann.

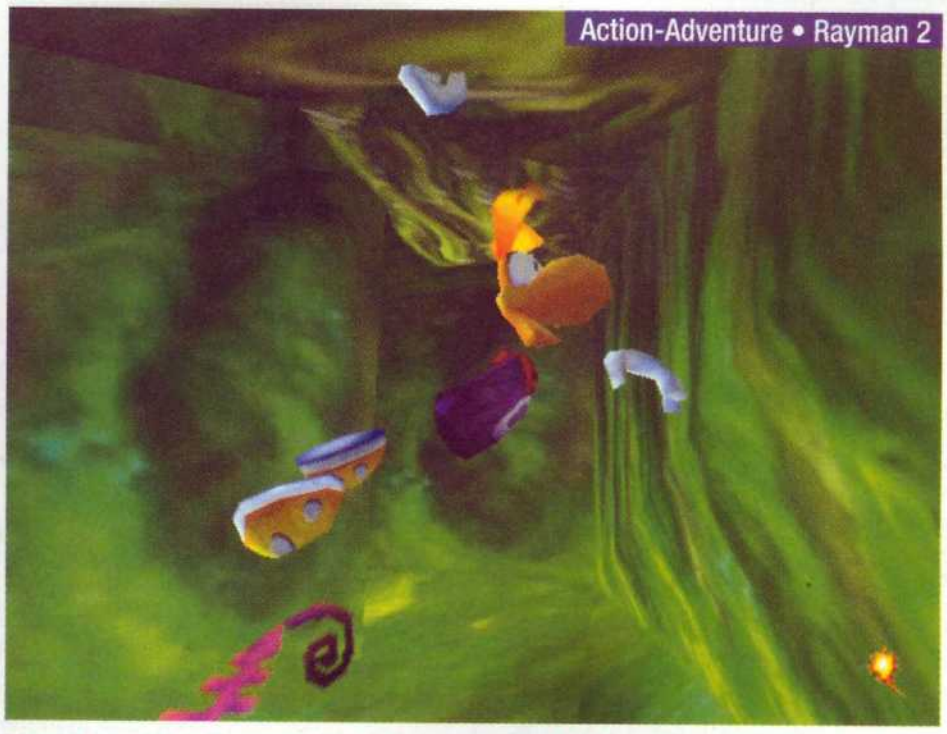
ACTION-ADVENTURE
Banjo kehrt zurück!

Action-Adventures und Jump&Runs gehören nach wie vor bei den Nintendo-Fans zu den beliebtesten Titeln, wobei es jedoch immer schwerer fällt, ein Spiel exakt einem Genre zuzuordnen. Super Mario 64 und Banjo-Kazooie sind zwar im Prinzip immer noch Jump&Run-Spiele, allerdings hat man zur Lösung der Spiele so viele zusätzliche Aufgaben zu erledigen, daß die Bezeichnung Action-Adventure ebenso angebracht ist.
Dies dürfte auch für Rares **Banjo-Tooie** gelten, den Nachfolger von Banjo-Kazooie, in dem der Honigbär Banjo und die Möwe Kazooie noch einmal der Hexe Grundilla begegnen werden. Die Bezeichnung Tooie ist übrigens

Konamis Castlevania 3D könnte einer der Hits des kommenden Sommers werden.



Das grafisch grandiose Twelve Tales: Conker 64 von Rare wandelt in den Fußspuren des erfolgreichen Banjo-Kazooie.



Noch im kommenden Frühjahr will Ubi Mario, Banjo & Co. mit dem vielversprechenden Rayman 2 Konkurrenz machen.

INFO

Action			
Titel	**Hersteller**	**Release**	**Kommentar**
Jet Force Gemini	Rare	April	Grafik-Knüller für 4 Spieler
Perfect Dark	Rare	November	Edelshooter als Bond-Nachfolger
Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	Januar	3D-Shoot 'em Up mit Star-Wars-Lizenz
Wild Metal Country	DMA	Februar	Ballerei von den Body-Harvest-Machern

Action-Adventure/Jump&Run			
Titel	**Hersteller**	**Release**	**Kommentar**
Banjo-Tooie	Rare	3. Quartal	Der Nachfolger des Bestsellers
Castlevania 3D	Konami	April	Die Belmonts kehren zurück
Donkey Kong World	Rare	1999	Die lange erwartete Donkey-64-Bit-Premiere
Goemon 2	Konami	März	Jump&Run mit dem Mystical Ninja
Hybrid Heaven	Konami	Mai	Vielversprechendes von Konami
Rayman 2	Ubi	1. Quartal	Lange erwartetes Hüpfvergnügen
Shadowman	Acclaim	Mai	Horror-Action mit 3rd-Person-Perspektive
Twelve Tales: Conker 64	Rare	1999	Putziges Jump&Run von Rare

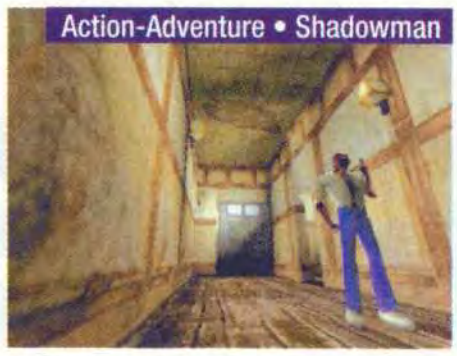
Rennspiel			
Titel	**Hersteller**	**Release**	**Kommentar**
MicroMachines 64 Turbo	Codemasters	Februar	Mini-Raserei mit Kultcharakter
Mini Racers	Rare	1999	Geheimprojekt von Rare
Need For Speed	EA	1999	EA bringt Need for Speed auf das N64
Roadsters 99	Titus	1999	Der Lamborghini-Nachfolger
Racing Simulation 2	Ubi	Februar	Ubi greift F-1 World Grand Prix an!
Re-Volt	Acclaim	Juni	Das Mega-Rennspiel von Probe
Star Wars: Pod Racer	LucasArts	Mai	Das erste Spiel zur neuen Star Wars-Saga

Strategie			
Titel	**Hersteller**	**Release**	**Kommentar**
StarCraft 64	Blizzard	August	Echtzeit-Strategie-Premiere für N64
Ogre Battle 3	Nintendo	1999	Eine Mischung aus Strategie und Rollenspiel

Beat 'em Up/Wrestling			
Titel	**Hersteller**	**Release**	**Kommentar**
Smash Brothers	Nintendo	Februar	Prügeln mit den Nintendo-Stars
WWF Attitude	Acclaim	1999	Der WWF Warzone-Nachfolger

Sport			
Titel	**Hersteller**	**Release**	**Kommentar**
All Star Baseball 00	Acclaim	Mai	Der neue Baseball-Hit von Iguana
NBA Pro 99	Konami	März	Besser als NBA Jam 99?
NHL Pro 99	Konami	März	Konami erstmals auf dem Eis
FIFA 99	EA	Januar	Das bislang beste Fußballspiel

Sonstiges			
Titel	**Hersteller**	**Release**	**Kommentar**
Mario Party	Nintendo/Hudson	1999	Kuriose Multiplayer-Spielesammlung



Schluß mit lustig: Acclaim will mit Shadowman neue Maßstäbe setzen.

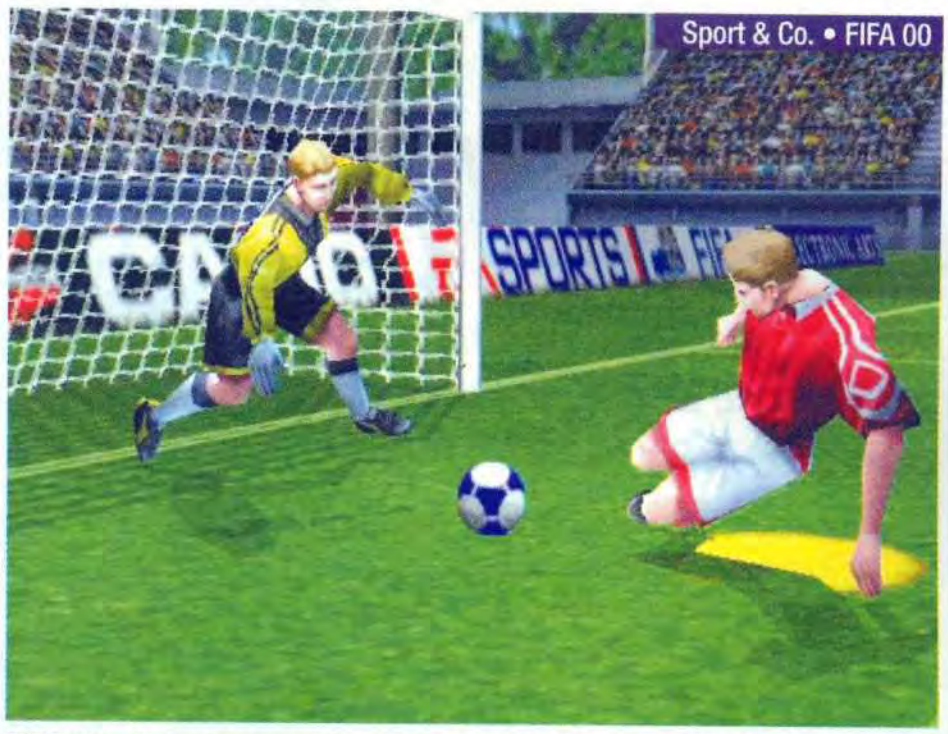
als Wortspiel zu verstehen (Banjo Two-ie). Noch interessanter als Banjo-Tooie dürfte **Donkey Kong World** werden, an dem Rare angeblich bereits seit der Fertigstellung des dritten SNES-Donkey-Kong-Country-Spiels arbeitet. Die Wahrscheinlichkeit, daß es 1999 endlich erscheinen wird, gilt nach Expertenmeinung als äußerst hoch. Frei nach dem Motto „Aller guten Dinge sind drei" hat Rare mit **Twelve Tales: Conker 64** (ehemals Conker's Quest) noch ein drittes Hüpfspiel in der Mache, das grafisch schon jetzt überzeugen kann. Ob Ubi Soft mit **Rayman 2** und Konami mit dem 2D-Jump&Run **Goemon** in die gleichen Spielspaß-Dimensionen vordringen können, bleibt abzuwarten. Für ein deutlich älteres Publikum gedacht sind hingegen **Shadowman**, **Castlevania 3D** sowie **Hybrid Heaven** von Acclaim und Konami, die auf der derzeit äußerst beliebten Horrorschiene für Aufsehen sorgen wollen. Besonders interessant dürften die Titel auch deswegen sein, weil sie grafisch und spielerisch der auf dem Nintendo 64 nicht verfügbaren Tomb-Raider-Saga äußerst nahe kommen.

Ubi Soft möchte mit Racing Simulation 2 im Februar F-1 World Grand Prix vom Referenz-Thron verdrängen.

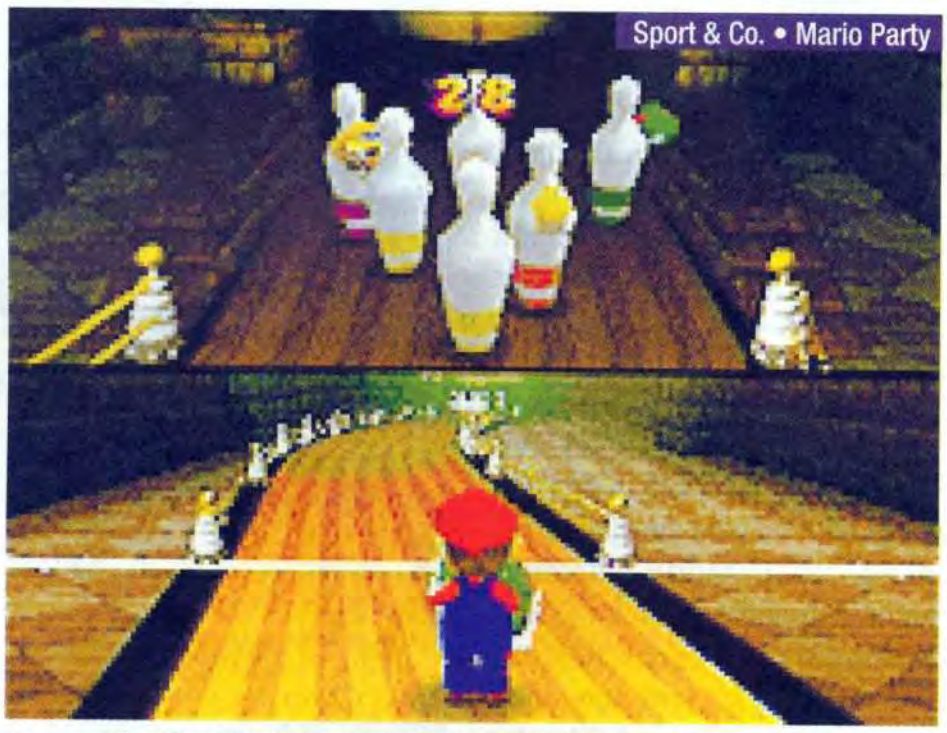
Re-Volt ist das neueste Rennspiel von Extreme G-Entwickler Probe. Hier kann man Autos per Fernsteuerung über die Pisten navigieren.

RENNSPIELE
N64 auf der Überholspur

Daß auf dem N64 sehr wohl gute Rennspiele möglich sind, dürfte mit F-1 World Grand Prix, Top Gear Overdrive, F-Zero X und V-Rally 99 hinlänglich bewiesen worden sein. Ob 1999 ein ähnlich gutes Jahr für Racing-Fans werden wird, bleibt abzuwarten. Mit den lange erwarteten PC-Umsetzungen **Racing Simulation 2** (Ubi Soft) und **Need For Speed** (Electronic Arts) drehen aber schon jetzt zwei namhafte Titel ihre Aufwärmrunden, auf die wir in den kommenden Ausgaben näher eingehen werden. Unter Konsolen-Fans noch bestens bekannt dürfte die **MicroMachines**-Reihe von Codemasters sein, die schon bald in einer schicken 3D-Auflage ihr Nintendo-64-Debüt feiern wird. Große Hoffnungen setzt Acclaim auch auf **Re-Volt** von Probe (Extreme G), das neuesten Infos zufolge mit einer revolutionären 3D-Engine für Aufsehen sorgen will. Ob Rare tatsächlich an einem Rennspiel namens **Mini Racers** arbeitet und was man von **Star Wars: Pod Racer** zu halten hat (das erste Spiel zu der kommenden Star-Wars-Trilogie), kann derzeit noch nicht eindeutig beantwortet werden. Sobald es konkrete Infos dazu gibt, werden wir euch natürlich informieren.



FIFA 99 wird leider erst im Januar erscheinen. Der für diese Ausgabe geplante Test kommt in der NZ 2/99.



Ungewöhnlich: Mario Party ist ein Brettspiel, in dem alle bekannten Nintendo-Charaktere in 50 Minispielen antreten dürfen.

SPORT & CO.
Vielfalt ist angesagt!

Abgesehen von den zahlreichen Sportspiel-Fortsetzungen (**FIFA 00, NBA Pro 99, NHL Pro 99, All Star Baseball 99** u.v.a.) sieht es in den restlichen Genres noch ziemlich mager aus, sofern man nur echte Hits aufführen will. Immerhin dürfen sich Strategie-Fans auf **StarCraft 64** freuen, das als erstes Echtzeit-Strategiespiel in die Nintendo-64-Geschichte eingehen könnte. Mit zwei einzigartigen Nintendo-Spielen wollen wir unsere Vorschau auf 1999 beenden, einzigartig deswegen, weil erstmals alle bekannten Nintendo-Charaktere (Mario, Yoshi, Luigi, Link, Donkey Kong & Co.) in einem Spiel anzutreffen sind. Das von Hudson produzierte **Mario Party** ist ein Brettspiel, an dem bis zu vier Personen teilnehmen können. Der besondere Gag sind fünfzig integrierte Minispiele. Noch ungewöhnlicher ist **Nintendo All Stars Smash Brothers**, eine Mischung aus Beat 'em Up und Action-Game, in dem sich die beliebten Helden harte Duelle liefern. Mehr Infos zu diesem tollen Titel findet ihr übrigens auf Seite 12!

INFO
WAS GIBT'S NOCH?

Außer der definitiv zu erwartenden Spielen, welche wir auf diesen Seiten angeführt haben, gibt es natürlich auch noch einige weitere Projekte, die man erwarten darf, die aber entweder noch nicht offiziell angekündigt wurden oder aber möglicherweise nicht den Weg nach Deutschland schaffen werden. Vielleicht findet ihr in dieser Übersicht ja euren Wunschtitel.

Titel	Hersteller	Release	Kommentar
Acclaim Sports Soccer	Acclaim	??	Iguana versucht das Wunder
Command & Conquer	Westwood	??	Kommt es wirklich?
FIFA 00	EA	??	Der FIFA-Nachfolger
NBA Live 00	EA	??	Die Basketball-Reihe geht weiter
Pikachu	Nintendo	??	Der Star der Pocket Monsters
Pokemon Stadium	Nintendo	??	Ein Hit in Japan – und hierzulande?
Super Mario RPG 2	Nintendo	??	Ungewöhnlich, aber gut!
Super Mario 64 II	Nintendo	??	Ein neues Traumspiel von Miyamoto

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS

4MB Pak 69,90

Engl.PAL(Uncut) 109,90
Kompl. dt. Version
89,90 DM

Zelda64 dt. 114,90
Zelda64 Spieleberater 24,80

V-Rally dt. 109,90

Bringt Ordnung in die Spielesammlung

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig

ExtremeG2 dt. 99,90
NHL 99 dt. 114,90
WCWvsNWO REV. dt. 139,90
TopGearOverdrive dt. 119,90
Body Harvest dt. 104,90
WipEout 64 dt. 139,90
NBA Live 99 dt. 114,90
Glover dt. 89,90
Ab Anfang Dez. Vorbestellung empfohlen
Starwars Rogue Squadron dt. 114,90
Zelda64 dt. 114,90
Zelda64 Spieleberater 24,80
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Beat 'em Up, 1-4 Spieler, Nintendo

SMASH BROTHERS

Wenn sich schon die Street-Fighter-Gang nicht auf dem N64 prügeln will, dann muß eben der Nintendo-Trupp in die Bresche springen. Und wer hat sich nicht schon einmal im Geheimen gewünscht, Mario einen paar saftige Ohrfeigen zu verpassen?

Ihr dürft mit Link, Mario, Donkey Kong, Yoshi, Fox McCloud, Kirby oder Pikachu in die dreidimensionalen Arenen steigen. Hervorzuheben ist, daß auch Samus an der Schlägerei teilnimmt, sein Debüt auf dem N64 somit also nicht in einem erhofften Super Metroid 64 gibt. Im Turnier-Modus müßt ihr euch durch mehrere Stufen bis zu einem geheimen Boßgegner durchschlagen. Das Verhalten und die Spezialattacken sind dem Charakter der Figuren angeglichen: Yoshi springt sehr hoch, saugt seinen Gegner mit der Zunge ein und verwandelt ihn in ein Ei. Kirby kann die Moves seines Widersachers kopieren und kurzfristig sogar herumfliegen. Wenn Link sein Gegenüber nicht gerade mit dem Schwert bearbeitet, packt er den Bumerang oder die Bomben aus. Ist Fox in Bedrängnis, zieht er seinen Blaster; Pikachu wehrt sich mit Elektroschocks. Im Verlauf der Keilerei dürft ihr Feuerblumen, wandelnde Bomben und andere Gegenstände aufpicken.
Wie schon Mario Party, das wir in der letzten Ausgabe vorstellten, wird auch Smash Brothers alles zeigen, was die künstlerische Abteilung von Nintendo hergibt. So ist das Aussehen der Figuren auf dem aktuellen N64-Stand: Link ist so erwachsen wie im neuesten Zelda, Mario so agil wie in seiner letzten Jump&Run-Kapriole. Für jede Figur wird es eine spezielle Szenerie geben. Mario empfängt seine Herausforderer im Dachgeschoß von Peachs Schloß, Donkey Kong stampft durch den Kongo-Dschungel und Pikachu erwartet euch vor der Kulisse von Yamabuki-City. Bewegte Plattformen, Rutschen und Falltüren stellen eine zusätzliche Herausforderung dar.

Florian Brich

Donkey Kong überragt alle übrigen Kämpfer.

Ein ungewohnter Anblick: Mario ballt die Fäuste.

Dieses Duell zwischen Link und Samus wird auf einem Wolkenkratzer ausgetragen.

Smash Brothers wird futuristische Kulissen und satte Explosions-Effekte bieten.

ERSTER EINDRUCK

Titel:..Nintendo All Stars Smash Brothers
Genre:.....Beat 'em Up
Spieler: 1-4
Levels:.....tba.
Rumble Pak-Unterstützung:.....tba.
Expansion Pak:.....tba.
Hersteller:.....Nintendo
Preis: .....ca. DM 99,-
Release:.....1. Quartal '99
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Kunterbunte Schlachtfelder, der Vier-Spieler-Modus und die Aussicht, Mario eins auf die Mütze geben können, macht den Titel für alle Nintendo-Fans interessant.

NINTENDO64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

AUSGELASSENHEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

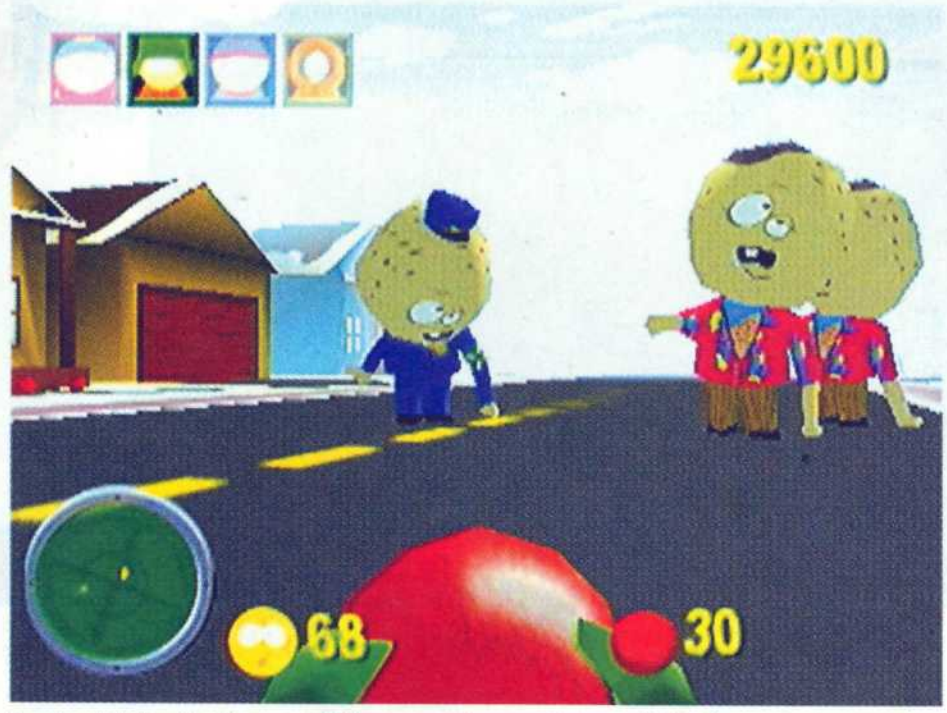
© 1998 Nintendo co., Ltd., TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Action, 1-4 Spieler, Acclaim

SOUTHPARK

Seit den Simpsons erfreuen sich schräge Comicserien in den USA großer Beliebtheit. Neuester Schrei ist „Southpark", das dank Acclaim bald auch auf eurem N64 ausgestrahlt wird.

Das Spiel erzählt die Geschichte von Cartman, Kyle, Stan und Kelly, die ihren Heimatort vor einer außerirdischen Invasion bewahren müssen. Von den Missionserläuterungen durch den Chef über bissige Kommentare bis hin zu den verrückten Waffen wird der Sarkasmus der Fernsehvorlage trefflich eingefangen. In Deutschland wird diese übrigens erst Anfang kommenden Jahres zu sehen sein. Der Einspieler-Modus ist in mehrere Episoden aufgeteilt, in denen ihr Truthähne, Kühe oder Roboter erledigen müßt. Jede Spielstufe beginnt mit der Suche nach euren Freunden, die in den dreidimensionalen Landschaften versteckt sind. Habt ihr sie gefunden, erhaltet ihr neue Waffen und könnt einen der Zwischenbosse aufs Korn nehmen. Zu dem abgefahrenen Arsenal von Southpark gehören Schneebälle, Stinkbomben oder Kuh-Werfer. Wenn ihr Eier veschießt, werden diese direkt aus dem Huhn gepreßt; mit Radiowellen könnt ihr die Angreifer für kurze Zeit betäuben.



In der Kleinstadt werdet ihr von diesen Schwellköpfen umzingelt.

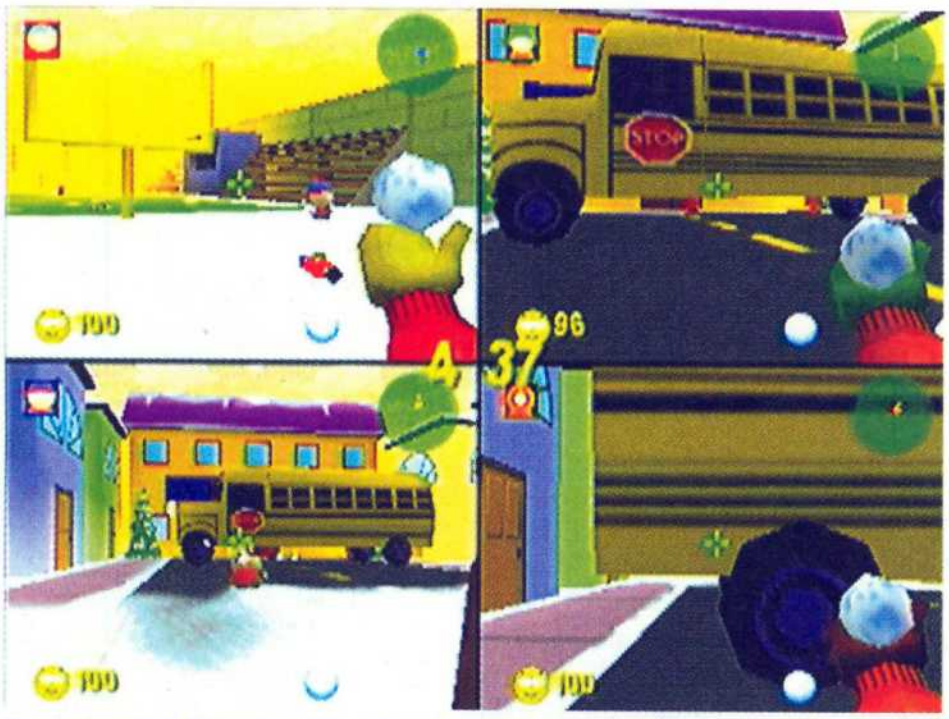
Shootout in der Spielwarenabteilung – die nörgelnde Verkäuferin wird mit dem Plastik-MG aufs Korn genommen.

Hier seht ihr, wie die ungewöhnliche Saugnapf-Kanone bleibende Spuren hinterläßt.

Die Kuh-Stampede ist nur eine der abgedrehten Gegnervarianten.

Mehr Spieler = Spaß

Verglichen mit Turok 2 dürfte dieser Titel eine Fingerübung für Iguana gewesen sein. Die Grafik, in der Siedlungen, Höhlen oder Fabriken dargestellt werden, ist sehr nüchtern ausgefallen und die Sichtweite durch eine dicke Nebelwand eingeschränkt. Dank der Expansion-Pak-Unterstützung könnt ihr die wenigen Details in High-Res betrachten. Die verbesserte Auflösung kommt jedoch nur bei den ausgeflippten Gegner-Grafiken und den spektakulären Waffen-Effekten richtig zum Tragen. Das Gameplay ist sehr Action-orientiert: Obwohl ihr einige Gebäude betreten könnt, gibt es keine Rätsel. Ihr sammelt eure Kollegen ein und nietet in Ego-Shooter-Manier die geforderte Gegnerquote um. Daher ist der Multiplayer-Modus, für den es speziell arrangierte Gefechtsfelder und versteckte Figuren gibt, der eigentliche Höhepunkt: Hier hetzt ihr eure Mitspieler durch die karge Landschaft, erfreut euch an den fiesen Waffen und erlebt mit, wie der Verlierer sprichwörtlich im Klo versenkt wird.



Das absolut flüssige Vier-Spieler-Match wird hier zwischen Footballfeld und Schulbus ausgetragen.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Southpark
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Levels:	ca. 20
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	tba.
Hersteller:	Acclaim
Preis:	ca. DM 109,-
Release:	März
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Die sparsame Grafik und das einfältige Gameplay halten sich mit dem derben Humor und dem spaßigen Multiplayer-Modus die Waage. Für Fans der Serie – sobald es sie gibt – sicher interessant.

TUROK 2
SEEDS OF EVIL™

JAGE DAS BÖSE

Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielewelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monster, daß dir das Blut gefriert.

10 von 10 — 95% — 94% — 92% — 92% — 90% — Note 1

TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK:® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ™,® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

Tennis, 1- 4 Spieler, Ubi Soft

ALL STAR TENNIS '99

Unglaublich, aber wahr. Erst kommt überhaupt kein Tennisspiel für das Nintendo 64 raus und nun kündigt sich nach Centre Court Tennis (alias Let's Smash Tennis) ein weiterer Vertreter des weißen Sports an. Diesmal zeichnet sich Ubi Soft dafür verantwortlich und will wesentlich mehr Flair und Authentizität verbreiten als der obskure Vertreter aus Japan.

An der Schärfe der Werbebanner im Hintergrund sollte man noch arbeiten.

Auch unfaire Duelle sind möglich – so etwa zwei Männer gegen zwei Frauen.

Mit vier Spielern gleichzeitig macht All Star Tennis '99 am meisten Spaß.

Wenn man im Bomben-Modus einer selbigen zu nahe kommt, wird man durch die Luft gewirbelt und kann für kurze Zeit nicht reagieren.

Zu diesem Zweck hat man acht Original-Spieler der Tour verpflichtet: Michael Chang, Jonas Björkmann, Richard Krajicek, Gustavo Kuerten, Mark Philippoussis, Amanda Coetzer, Conchita Martinez (die im Spiel wesentlich durchtrainierter wirkt als im wahren Leben) und Jana Novotna. Diese werden durch vier fiktive Spieler ergänzt, die sich allesamt auf acht verschiedenen Courts (unter anderem Wimbledon, Paris, Saudi Arabien und Australien) austoben können. Geboten werden drei Spielmodi (Smash, Arcade und Bomb), wobei gerade die letzte Variante viel frischen Wind versprüht: Dort hat man nicht nur die Schläge des Gegners zu kontern, sondern auch Bomben auszuweichen, die auf dem Court auftauchen und den Spieler kurzzeitig ausknocken, wenn er ihnen zu nahe kommt. Im Smash-Modus kann man sich an den üblichen Varianten wie Einzel, Doppel und Turnier versuchen und in der Arcade-Variante gilt es schließlich, sich gegen kontinuierlich stärkere Gegner durchzusetzen. Für die Darstellung der Akteure wurde Motion Capturing bemüht und das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen, denn die Bewegungsabläufe wirken halbwegs realistisch. Die restliche Grafik wirkt zwar nicht sonderlich spektakulär – besonders auffällig im negativen Sinne die unscharfe Hintergrunddarstellung –, ist im Vergleich zu Let's Smash Tennis aber schon bald eine Offenbarung. Steuerungstechnisch stehen alle bekannten Variationen wie etwa Lob, Schmetterball und Slice zur Verfügung und alle Akteure verfügen zudem noch über einen jeweiligen Spezialschlag. Umfangreiche Statistiken und Replays runden den Tennisalltag weiter ab.

Marco Marzinkowski

ERSTER EINDRUCK

Titel:	***All Star Tennis '99***
Genre:	***Tennis***
Spieler:	***1-4***
Levels:	***3 Spielmodi***
Rumble-Pak-Unterstützung:	***tba.***
Expansion Pak:	***Nein***
Hersteller:	***Ubi Soft***
Preis:	***ca. DM 129,-***
Release:	***11.3.1999***
Einschätzung:	***Gut***

Beurteilung: Durch die gute Steuerung und die drei grundverschiedenen Spielmodi stellt All Star Tennis '99 eine gelungene Simulation dar, die aber grafisch noch einen Zahn zulegen muß, um wirklich rundum überzeugen zu können.

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet: (nur Laden, kein Versand!)

dynatex

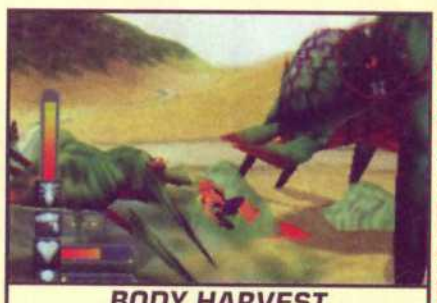
44135 Dortmund
Im Brückcenter

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK	**.244,-**
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	.24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	.49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	**.54,95**
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	**64,95**
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	.49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER LX4	**.129,95**
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	.34,95
MEMORY CARD 1 MEG	.39,95
MEMORY CARD 8 MEG	**.59,95**
RUMBLE PAK	.34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	.19,95

WCW VS. NWO: REVENGE (N64) 129,95

1080° SNOWBOARDING (N64) 89,95 | BOMBERMAN HERO (N64) 89,95
F-ZERO X (N64) 89,95 | BUCK BUMBLE (N64) 99,95

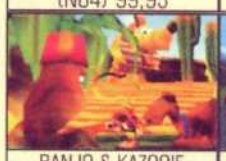


BODY HARVEST (N64) 94,95

1080° SNOWBOARDING	**.89,95**
ALL STAR TENNIS '99 (DEZ)	.99,95
BANJO & KAZOOIE	**.89,95**
BIO FREAKS	.119,95
BODY HARVEST	**.94,95**
BOMBERMAN 64	.89,95
BOMBERMAN HERO	**.89,95**
BUCK BUMBLE	.99,95
BUST A MOVE 3	**.99,95**
CENTRE COURT TENNIS	.124,95
CRUISIN' WORLD	.89,95
DIDDY KONG RACING	**.89,95**
DUAL HEROES	.129,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	**.99,95**
EXTREME G 2	**.99,95**
F1 WORLD GRAND PRIX	**.89,95**
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	.99,95

EXTREME G 2 (N64) 99,95

NHL '99 (N64) 109,95


BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

F1 WORLD GRAND PRIX (N64) 89,95

FIFA '99 (MÄRZ)	**.109,95**
FORSAKEN	.119,95
F-ZERO X	**.89,95**
G.A.S.P.	.99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	**.109,95**
GLOVER	**.89,95**
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	.99,95
HOLY MAGIC CENTURY	**.129,95**
IGGY'S RECKING BALLS	.79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	.79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	**.99,95**
KNIFE EDGE	**.99,95**
LYLAT WARS	.89,95
MADDEN NFL '99 (NOV)	**.99,95**

MARIO KART 64	.89,95
MISSION IMPOSSIBLE	**.99,95**
NASCAR '99 (DEZ)	**.109,95**
NBA JAM '99 (DEZ)	.94,95
NBA LIVE '99 (DEZ)	**.109,95**
NFL BLITZ (DEZ)	.109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	.94,95
NHL '99	**.109,95**
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99(DEZ)	**94,95**
RAKUGA KIDS	.129,95
SCARS	**.109,95**
SNOWBOARD KIDS	.89,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	**.94,95**

TUROK 2 (DT.,DEZ) 88,88
TUROK 2 (ENGL.,DEZ) 99,95

STARSHOT (SPACE CIRCUS)	.109,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD.(JAN)	**109,95**
SUPER MARIO 64	.89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MARZ)	**.109,95**
TOP GEAR OVERDRIVE	**.109,95**
TOP GEAR RALLY	.49,95
TUROK 2 - deutsch (DEZ)	**.88,88**
TUROK 2 - engl. PAL-Vers.(DEZ)	**.99,95**
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	.109,95

WEIHNACHTS-SCHNÄPPCHENMARKT
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

BODY HARVEST	94,95
CHAMÄLEON TWIST	49,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA PRO '98	89,95
NFL QUARTERB. CLUB '98	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
TOP GEAR RALLY	49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	49,95
WCW vs. NWO: WORLD TOUR	119,95
WWF WARZONE	99,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

ZELDA 64: OCARINA of TIME (DEZ) (N64) 109,95

VIRTUAL CHESS 64	.119,95
VIRTUAL POOL (FEB)	**.109,95**
V-RALLY (DEZ)	**.99,95**
WAIALAE COUNTRY CL.TRUE GOLF	119,95
WAVERACE 64	.89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	.129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	**.129,95**
WETRIX	.109,95
WIPEOUT 64 (JAN)	**.129,95**
WWF WARZONE - RAW IS WAR	.99,95
YOSHI'S STORY	**.89,95**
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	.24,80

STAR WARS-ROGUE S. (JAN)(N64) 109,95

HOLY MAGIC CENTURY (N64) 129,95

WIPEOUT 64 (JAN) (N64) 129,95

V-RALLY (DEZ) (N64) 99,95

ZELDA: OCARINA OF TIME (DEZ) 109,95

SPIELEBERATER ZELDA 64 (DEZ)	.24,80
ZELDA 64 -LIMITED EDITION(DEZ)	**179,95**
ZELDA 64 -SPECIAL EDITION(DEZ)	**139,95**

SPACE STATION - SILIKON V.(N64) 94,95

GLOVER (N64) 89,95

BUST A MOVE 3 (N64) 99,95

EARTHWORM JIM 3D (N64) (FEB) 99,95

GameBoy

GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCHIEDENE FARBEN: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, SILBER, TRANSPARENT, PINK)	**.109,-**
BATTERY PACK - GAMEBOY	.9,95
LADEGERÄT - GAMEBOY	.19,95
LINKKABEL (JOYTECH)	.14,95
GAME BOY CAMERA (VERSCHIEDENE FARBEN) 99,95	
CAMERA PRINTER	**.119,95**
ALADDIN - CLASSICS	.49,95
ARIELLE - CLASSICS	**.44,95**
ASTERIX + OBELIX - CLASSICS	.44,95
BRAIN DRAIN	.59,95
BUGS BUNNY & LOLA (JAN)	**.54,95**
BUST A MOVE 2	.39,95
COOL HAND	.44,95
DISNEY'S MULAN	**.59,95**
DONKEY KONG LAND - CLASSICS	.44,95
DONKEY KONG LAND 2-CLASSICS	**44,95**
DONKEY KONG LAND 3	.64,95
DR. FRANKEN	.44,95
DR. FRANKEN 2	**.44,95**
DUCK TALES - CLASSIC	.44,95
GARGOYLES QUEST	**.44,95**
GOEMON - MYSTICAL NINJA	.59,95
GOZILLA	**.59,95**
HUGO (TEIL 1 ODER 2)	.57,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	**.59,95**
KING OF FIGHTER - HEART OF B.	**.59,95**
LUCKY LUKE	.64,95
MARIO & YOSHI	.29,95
MARIO'S PICROSS	**.49,95**
MICKEY'S DANGEROUS CHASE - CLASSIC	.44,95
MONOPOLY	**.59,95**
ON THE TILES	.44,95
OTTIFANTEN	**.59,95**
POCKET BOMBERMAN	.49,95
ROGER RABBIT - CLASSICS	**.44,95**
SCHIFFE VERSENKEN	**.59,95**
SCHLÜMPFE 3	.69,95
SMALL SOLDIERS	**.59,95**
SPIROU	.64,95
STREET FIGHTER 2 - CLASSICS	**.44,95**
SUPER MARIO LAND 2 - CLASSICS	44,95
TAMAGOTCHI	**.59,95**
TUROK	.39,95
TWEETY & SILVESTER (DEZ)	.54,95
V-RALLY	**.64,95**
WORLD CUP '98	.59,95
WORMS	**.64,95**
WWF WARZONE	**.49,95**

Super Nintendo

ALADDIN - CLASSICS	.79,95
ASTERIX	**.54,95**
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	.74,95
DIDDY'S KONG QUEST (DKC2)-CL.	.79,95
DONKEY K. COUNTRY 3-CLASS.	**.74,95**
FIFA '97 GOLD EDITION	.69,95
KIRBY'S DREAM COURSE	.49,95
KIRBY'S GHOST TRAP	**.49,95**
LUCKY LUKE	.119,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST-CL.	**.74,95**
MICKEY & MINNIE- CLASSICS	**.74,95**
NBA LIVE '97	.69,95
PGA EUROPEAN TOUR '97	.129,95
SIM CITY - CLASSICS	.69,95
STAR WARS-EMPIRE STRIKES B.	**89,95**
STAR WARS-RETURN OF T. JEDI	**.89,95**
SUPER BOMBERMAN 2-CLASSICS	74,95
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS	64,95
SUPER METEORID-CLASSICS	**.74,95**
TETRIS & DR. MARIO - CLASS.	.64,95
TIM: DER SONNENTEMPEL	.114,95
TIMON & PUMBAA'S	**.79,95**
WILLIAM'S ARCADE'S GREAT.HITS	99,95
WORMS	**.64,95**
YOSHI'S ISLAND-(S.M.W.2) CLASS.	79,95

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

Theo KRANZ VERSAND

Schnell, Schneller, THEO KRANZ VERSAND!
Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*.
Nutzen Sie unseren besonderen VORBESTELL-SERVICE!
Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*.
Bestellannahme bis 20.00 Uhr.
* GILT NICHT FÜR AUSLAND

Unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines frankierten (DM 3,-) Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT

0931/3545235 oder 0180/5211844
Internet: http://www.logon.de/kranz

DER EXTREME G2-B
JAHRES WIRD GESU

Wahnsinn! Zur Promotion des exzellenten Extreme G 2 veranstaltet Acclaim einen gigantischen Wettbewerb, den man sich als echter Nintendo-64-Freak nicht entgehen lassen darf. Ihr müßt entweder an zwanzig verschiedenen Orten in ganz Deutschland (Termine siehe Übersicht!) euer Können beweisen oder könnt als N-Zone-Leser an einem exklusiven Wettbewerb den Sprung in das große Finale schaffen!

EXKLUSIVE CHANCE FÜR N-ZONE-LESER:

Wer keine Möglichkeit hat, zu einer der 20 verschiedenen Veranstaltungen zu kommen, kann über unsere exklusive N-Zone-Extreme-G-2-Championship den Sprung in das Finale schaffen.

Einstellungen:
Zeitrennen: Sensara, Skyline Sturz
Bike: Honda Pantheon
Best Lap: 47,91

Übt solange, bis ihr im genannten Modus auf der genannten Strecke mit dem Honda Pantheon Bike eine Bestzeit von mindestens 47,91 Sekunden erreicht. Schickt uns als Beweis ein entsprechendes Foto vom Auswertungs-Screen. Derjenige, der die schnellste Zeit erreicht hat, wird dann nach München eingeladen. Einsendeschluß ist der 25.1.99. Sendet das Foto an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Extreme-G-2-Competition
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

DIE PREISE FÜR N-ZONE-LESER:

1.Preis: Einladung zur Endausscheidung in München

2. Preis: Acclaim-Spiele-Paket (Inhalt: 4 Acclaim-Spiele wie z. B.: Turok 2-Überraschungspaket)

3. bis 5. Preis: 1 Acclaim-Spiel nach Wahl

6. bis 10. Preis: XG2-Merchandising-Überraschungspaket

Die Preise können nicht ausgezahlt werden. Bei Jugendlichen unter 18 brauchen wir die Einverständniserklärung der Eltern. Acclaim und die COMPUTEC MEDIA AG übernehmen keine Haftung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 25.1.99.

IKER DES CHT!

DIE CHAMPIONSHIP-TERMINE

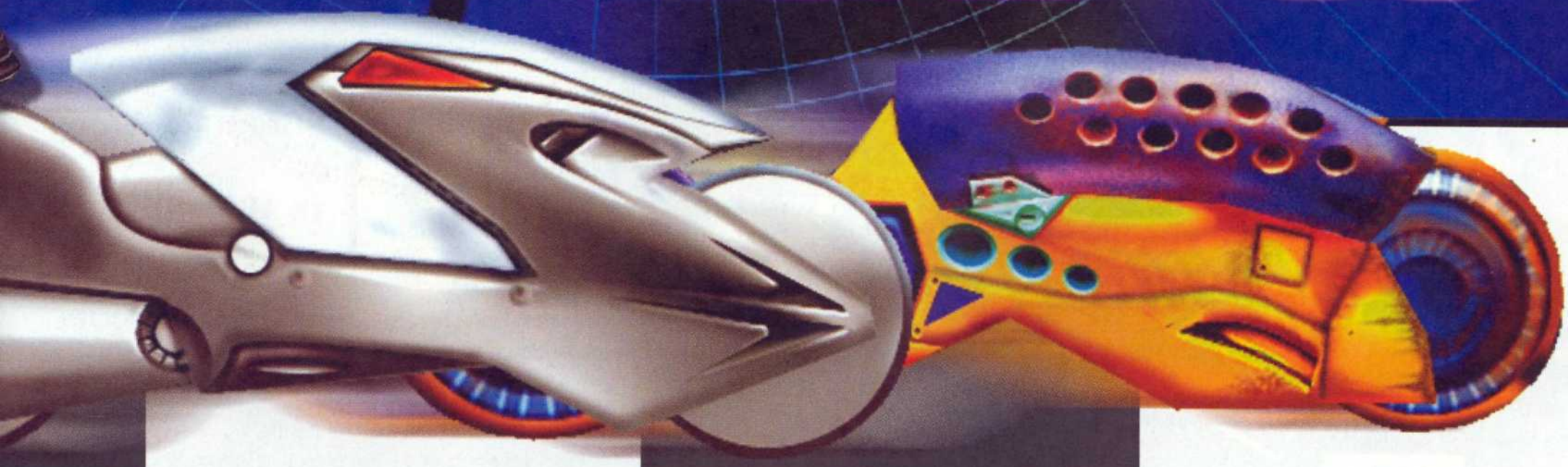
	Firma	Termin	Straße	PLZ, Ort
Ost				
Berlin	Promarkt	11.1. bis 13.1.	Kurfürstendamm 206-208	10719 Berlin
Berlin	Saturn Alexanderplatz	14.1. bis 16.1.	Alexanderplatz 8	10178 Berlin
Leipzig	Zur 48	18.1. bis 20.1.	Wachsmuthstr. 10	04229 Leipzig
Bayreuth	Video Jakob	21.1. bis 23.1.	Blindlacherstr.	95448 Bayreuth
Nürnberg	Saturn	25.1. bis 27.1.	Vordere Ledergasse 30	90403 Nürnberg
Nord				
Hannover	Kaufhof	11.1. bis 13.1.	Ernst-August-Platz 5	30159 Hannover
Raisdorf	Media Markt	14.1. bis 16.1.	Mergenthaler Str. 1	24223 Raisdorf/Kiel
Hamburg	Media Markt 4/Halstenbeek	21.1. bis 23.1.	Gärtnerstr. 169	25469 Hamburg
Hamburg	Schaulandt	18.1. bis 20.1.	Alte Holstenstr. 30-32	21031 Hamburg
Oldenburg	Gameshop LKP Computer	28.1. bis 30.1.	Pyramide/Posthalterweg 15	26129 Oldenburg
West				
Düsseldorf	Kaufhof	11.1. bis 13.1.	An der Königsallee 1-9	40212 Düsseldorf
Köln	Saturn/Hohe Straße	14.1. bis 16.1.	Hohe Straße 41	50667 Köln
Köln	Saturn/Hansaring	18.1. bis 20.1	Hansaring 97	50670 Köln
Duisburg	Media Markt	21.1. bis 23.1.	August-Bebel-Platz 20	47169 Duisburg
Dortmund	Dynatex	28.1. bis 30.1.	Brückstr. 42-44	44135 Dortmund
Süd				
Frankfurt	Kaufhof Zeil	11.1. bis 13.1.	„Zeil 116-126; Abt. 610"	60313 Frankfurt
München	Pro Markt	14.1. bis 16.1.	Pasinger Str. 94	82166 Gräfeling
Stuttgart	Maro	18.1. bis 20.1.	Königsstr. 16	70713 Stuttgart
Ulm	Müller	21.1. bis 23.1.	Blautalcenter	89073 Ulm
München	Karstadt	28.1. bis 30.1.	Neuhauser Str. 18	80331 München

DAS CHAMPIONSHIP-FINALE

Zum großen Finale wird jeder Stadtsieger von Acclaim nach München eingeladen. Die Hotelübernachtung wird selbstverständlich bezahlt. Folgende Preise gibt es im Finale zu gewinnen:

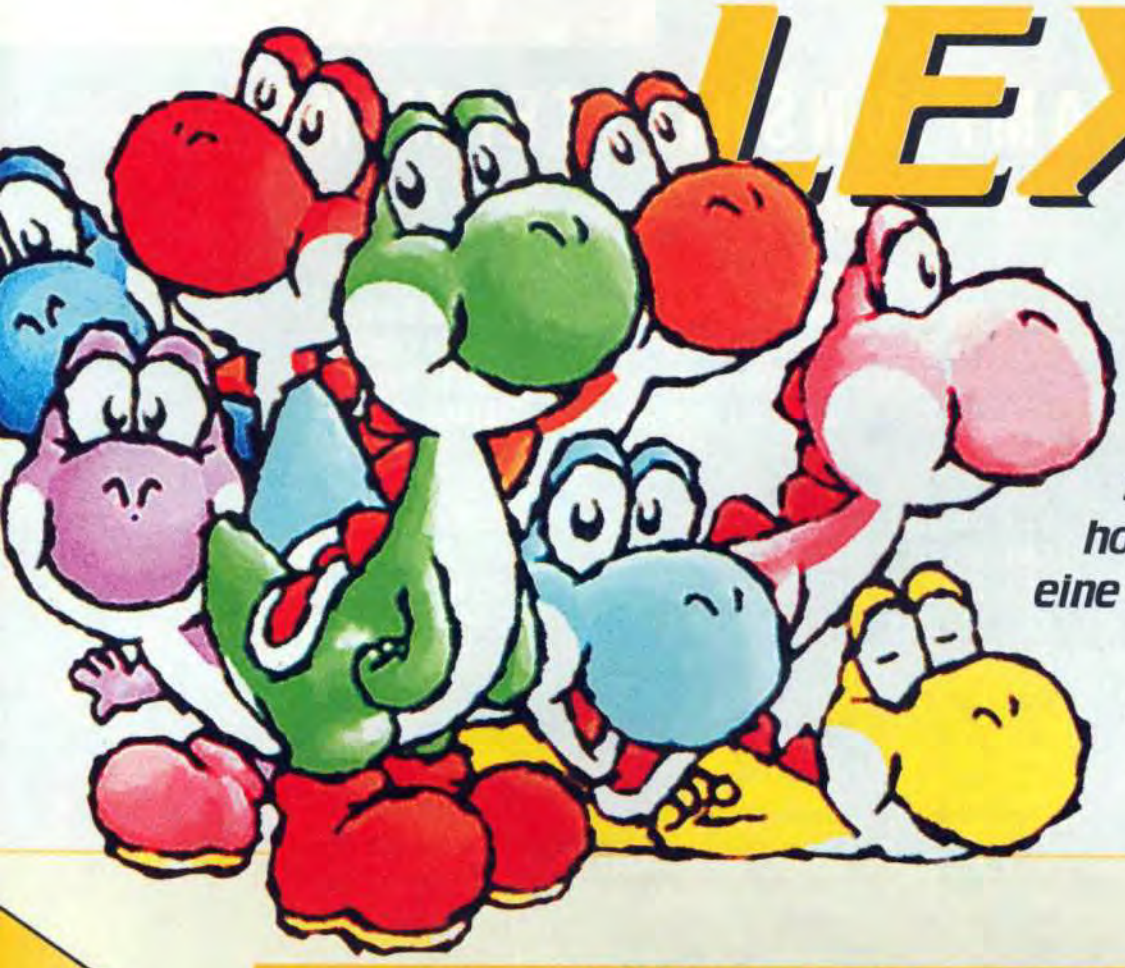
1. Preis: Honda Bike Pantheon
2. Preis: Motorrad- oder Mopedführerschein
3. Preis: Tolle Merchandising-Artikel von Acclaim
4. Preis: T-Shirts für alle Teilnehmer im Finale

AMPIONSHIP '99



Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Dazu liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten und eine ständig überarbeitete Übersicht über weitere N64-Entwicklungen. Außerdem haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 9.12.98) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Dezember)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Rush 2: Extreme R.	Rennspiel	GT Interactive	1/99	74%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump& Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Fußball

Ehrgeizig: Dieses Spiel soll erst erscheinen, wenn ISS 98 und FIFA 99 übertroffen werden.

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Tennis

Ein erstes Preview zu diesem Tennisspiel gibt es auf Seite 16.

Titel: . . . . .All Star Tennis '99
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .1. Januar '99

Action-Adventure

IN ARBEIT

Banjo-Tooie wird leider frühestens im 3. Quartal '99 erscheinen!

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .3. Quartal 1999

Action-Adventure

Hitverdächtig: Castlevania 3D dürfte einer der Megahits für 1999 werden.

Titel: . . . . . .Castlevania 3D
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April '99

Jump&Run

Ein Spielefest für Plattform-Fans gibt es 1999 von Sunsoft und Infogrames.

Titel: . . . . .Chameleon Twist 2
Hersteller: . . . . . .Sunsoft
Release (D): 1999

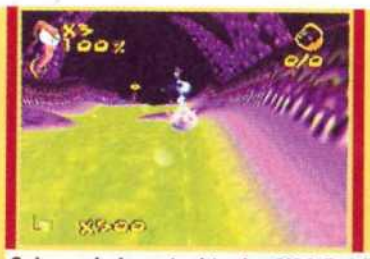
Jump&Run

IN ARBEIT

Donkey Kong World soll nun endlich 1999 auf dem Nintendo 64 erscheinen.

Titel: . . . .Donkey Kong World
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert



Jump&Run

Schon wieder rutschte das N64-Debüt von Shinys Starwurm deutlich nach hinten.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....2. Quartal '99

Rennspiel

Es ist zweifellhaft, ob Psygnosis F1 '98 noch für das Nintendo 64 veröffentlichen wird.

Titel: .....F1 '98
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....tba.

Fußball

Ups! Der Release wurde überraschend um einen Monat verschoben.

Titel: .....FIFA 99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....tba.

Rennspiel

Laßt euch von mittelmäßigen Wertungen nicht täuschen: F-Zero X ist ein Megahit.

Titel: .....F-Zero X
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Erhältlich

Jump&Run

Gex 3D war auf dem N64 kein Riesenerfolgt, der Nachfolger soll besser werden.

Titel: .Gex 3D: Deep Cover Gecko
Hersteller: .....Crystal Dynamics
Release (D): 1999

Jump&Run

Das Jump&Run Goemon 2 wird definitiv in Deutschland erscheinen.

Titel: .....Goemon 2
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März

Flugsimulation

Harrier 2000 ist der Nachfolger des beliebten Aerofighters Assault.

Titel: .....Harrier 2000
Hersteller: .....Paradigm
Release (USA): 1999

3D-Action-Adventure

Ein ausführlicher Bericht zu diesem Spiel folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Mai '99

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 16)

Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	9/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	7/98	69%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	11/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	American Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	12/98	89%

Wrestling

WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Erscheint 1999 in Deutschland

Januar				
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	—	15. Januar
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	—	15. Januar
FIFA 99	Fußball	EA	—	Januar
Rogue Squadron	Shoot 'em Up	LucasArts	—	Januar
Turok 2	3D-Action	Acclaim	92%	2. Januarwoche
Virtual Pool 64	Billard	Interplay	—	Januar
Februar				
Carmageddon 2	**Rennspiel**	**SCI**	—	**Februar**
MicroMachines 64 Turbo	Rennspiel	Codemasters	—	Februar
Penny Racers	**Fun-Racing**	**THQ**	**82%**	**Februar**
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	—	15. Februar
Smash Brothers	**Beat 'em Up**	**Nintendo**	—	**Februar**
Superman	**3D-Action**	**Titus**	—	**Februar**
Twisted Edge	Snowboarding	Mitsui	77%	Februar
Wild Metal Country	3D-Action	Gremlin	—	Februar
März				
Goemon 2	**Jump&Run**	**Konami**	—	**März**
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	März
NBA Pro 99	Basketball	Konami	—	März
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	—	März
O.D.T.	**3D-Action**	**Psygnosis**	—	**26. März**
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	März
Southpark	3D-Action	Acclaim	—	März
Tonic Trouble	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	—	**1. März**
April				
Castlevania 3D	3D-Action	Konami	—	April
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	April
Mai				
All Star Baseball 00	**Baseball**	**Acclaim**	—	**Mai**
Shadowman	3D-Action	Acclaim	—	Mai
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	Mai
Star Wars: Pod Racer	Rennspiel	LucasArts	—	Mai
Juni				
Jest	Jump&Run	Infogrames	—	Juni
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	Juni
Re-Volt	**Rennspiel**	**Acclaim**	—	**Juni**
Tasmanian Express	**Jump&Run**	**Infogrames**	—	**Juni**
Weitere Releases in 1999:				
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
Banjo-Tooie	Jump&Run	Rare	—	3. Quartal '99
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	—	1999
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	—	1999
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	1999
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
Earthworm Jim 3D	**Jump&Run**	**Interplay**	—	**2. Quartal '99**
F1 '98	Rennspiel	Psygnosis	—	Ende '99
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	??
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	—	1999
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/ Hudson	—	1999
MiniRacers	**Rennspiel**	**Rare**	—	**1999**
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	—	1999
Need For Speed	**Rennspiel**	**EA**	—	**1999**
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	—	1999
Perfect Dark	Action	Rare	—	November
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	59%	1. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	1. Quartal '99
Rugrats	Action	THQ	—	1999
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	1. Quartal '99
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999
Shadowgate	Action	Kemco	—	1999
Space Race	Rennspiel	Infogrames	—	Juni 1999
StarCraft 64	Strategie	Blizzard	—	August 99
Survivor Day One	3D-Action	Konami	—	1. Quartal '99
TwelveTal es: Conker 64	Jump&Run	Rare	—	1999
Twisted Edge	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	1999
Vigilante 8	Action	Activision	—	Frühjahr '99
WCW Nitro	Wrestling	THQ	—	1999
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	—	1999
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	—	1999

Action-Adventure

Hype: The Time Quest ist ein interessantes Action-Adventure mit den Playmobil-Figuren.

Titel: . . .Hype: The Time Quest
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Februar '99

Jump&Run

Laut der letzten Release-Liste von Infogrames kommt Jest im Juni '99.

Titel: . . . . . .Jest
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Juni '99

3D-Action

Absolut geniale Bilder zu diesem Spiel haben wir auf dem aktuellen Poster zu bieten.

Titel: . . . . . .Jet Force Gemini
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .Apri '99

Rennspiel

Space Race kommt nun ebenso wie Jest erst im Juni 1999!

Titel: . Looney Tunes Space Race
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Juni '99

Baseball

Den versprochenen Test zu diesem Spiel findet ihr auf Seite 50.

Titel: . . . . . .Madden NFL 99
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .Erhältlich

Anwendung

Die Mario-Artist-Reihe erscheint vielleicht im Juni '99 in Japan.

Titel: . . . . . .Mario Artist
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Juni '99

Multiplayer

Mario Party ist eine Co-Produktion von Nintendo und Hudson.

Titel: . . . . . .Mario Party
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1999

Rennspiel

Ein ausführlicher Bericht zu MicroMachines 64 Turbo folgt in der kommenden Ausgabe.

Titel: . .MicroMachines 64 Turbo
Hersteller: . . . . . .Codemasters
Release (D): . . . . . .Februar 1999

Basketball

Kann Konami mit NBA Pro 99 NBA Jam 99 und NBA Live 99 übertreffen.

Titel: . . . . . .NBA Pro 99
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .März '99

Eishockey

Schon getestet: Wir haben Deutschlands ersten Test auf den Seiten 34 und 35.

Titel: . . . . .NHL Breakaway 99
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Januar '99

Eishockey

Schon gewußt? Konami arbeitet an seinem ersten N64-Eishockey-Spiel.

Titel: . . . . . .NHL PRO 99
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .März '99

Rennspiel

IN ARBEIT

Marc Trennheuser hat es nun bestätigt: Need For Speed kommt für das N64.

Titel: . . . . . .Need For Speed
Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Release (D): 1999

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

3D-Action

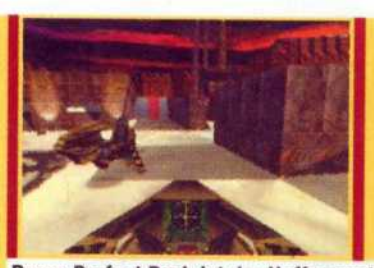
Lara meidet das N64 nach wie vor, kann Psygnosis mit O.D.T. hier einspringen?

Titel: .....O.D.T.
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): 26.3.99

Rennspiel

Aufgepaßt: Penny Racers wird nun endlich im Februar erscheinen!

Titel: .....Penny Racers
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Februar '99



3D-Action

Rares Perfect Dark ist der Hoffnungsträger für 1999! Tolle Bilder sind auf dem Poster.

Titel: .....Perfect Dark
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....November '99

Rennspiel

Einen ausführlichen Bericht zu diesem Spiel gibt es in der Ausgabe 2/99!

Titel: ....Racing Simulation 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....15. Februar '99

Jump&Run

Kann Ubis Vorzeigeheld mit Banjo, Mario & Co. konkurrieren?

Titel: .....Rayman 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....1. Quartal '99

Rennspiel

Hoffnungsvoll: Kann Titus mit Roadsters '99 in die erste Startreihe fahren?

Titel: .....Roadsters '99
Hersteller: .....Konami/Titus
Release (D): .....1. Quartal '99

3D-Action

Aufgepaßt: Im Januar wird Star Wars: Rogue Squadron auf dem N64 veröffentlicht.

Titel: .....Rogue Squadron
Hersteller: .....LucasArts
Release (D): .....Januar '99

Rennspiel

Schon getestet: Rush 2, das nun doch über GT Interactive vertrieben wird.

Titel: .Rush 2: Extreme Racing
Hersteller: .....Midway
Release (D): .....1. Quartal '99

Nur über Import!

64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—-
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—-
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—-
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—-
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—-
"Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—-	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—-
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—-	—-
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—-	Erhältlich
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—-
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—-
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—-	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	—-
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—-
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—-
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—-
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—-
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—-
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—-
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—-
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—-
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—-
"Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
"Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—-	—-
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—-	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—-
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—-
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—-
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—-
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—-	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—-
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—-
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—-
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—-
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—-
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—-
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—-
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—-
Twisted Edge	Snowboarding	Mitsui	Japan	77%	Februar
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—-
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—-
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—-
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—-

Rennspiel

Bereits im Test: S.C.A.R.S. stellen wir auf den Seiten 36 bis 38 ausführlich vor.

Titel: . . . . . .S.C.A.R.S.
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .15. Dezember ´98

Action-Adventure

Shadowgate 64: Trials of the four Towers ist ein heißes 3D-Action-Adventure.

Titel: . . . . . .Shadowgate 64
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): . . . . . .tba.

3D-Action

Acclaim verspricht einen absoluten Mega-hit. Erste Bilder gibt es auf Seite 14.

Titel: . . . . . .Shadowman
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Mai ´99

Beat 'em Up

Nintendo All Stars Smash Brothers lautet der komplette Titel dieses Spiels.

Titel: . . . . . .Smash Brothers
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Februar ´99

3D-Action

Ab 1999 läuft die populäre TV-Serie auch im deutschen Fernsehen!

Titel: . . . . . .Southpark
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (J): . . . . . .März ´99

Strategie

IN ARBEIT

Exklusiv: Die PC-Umsetzung gibt es im Konsolenbereich nur für das N64!

Titel: . . . . . .StarCraft 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .August ´99

Action-Adventure

Jetzt erhältlich: Starshot ist ein grafisch hübsches Plattform-Game.

Titel: . . . . . .Starshot
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Erhältlich

Rennspiel

IN ARBEIT

Dies ist das erste Spiel zum neuesten Star Wars-Film!

Titel: . . .Star Wars: Pod Racer
Hersteller: . . . . . .Nintendo/LucasArts
Release (D): . . . . . .Mai ´99

3D-Action

Überrascht? Superman kommt erst im ersten Quartal ´99.

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .1. Quartal ´99

RPG

Eine schräge Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: . . . . .Super Mario RPG 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

3D-Action

Der erste Eindruck war mäßig: Survivor ist ein 3D-Action-Game für Profis.

Titel: . . . . . .Survivor: Day One
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .1. Quartal ´99

3D-Jump&Run

Tasmanian Express ist das zweite N64-Looney-Tunes-Game von Infogrames.

Titel: . . . . .Tasmanian Express
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Juni 1999

3D-Jump&Run

Das 3D-Jump&Run Tonic Trouble wird erst Anfang 1999 veröffentlicht.

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .1. März ´99

Rennspiel

Unglaublich: Top Gear Overdrive ist das beste Autorennspiel auf dem Nintendo 64.

Titel: . . . . .Top Gear Overdrive
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): . . . . . .Erhältlich

3D-Action

Katastrophe! Turok 2 kommt erst in der zweiten Januarwoche!

Titel: . . . . . .Turok 2
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Januar

Jump&Run

Rares Twelve Tales: Conker 64 könnte einer der Megahits für 1999 werden!

Titel: .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Rennspiel

Wer auf schwere Rennspiele steht, ist mit V-Rally 99 bestens bedient.

Titel: . . . . . .V-Rally
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Erhältlich

Rennspiel

Überraschung: WipEout 64 ist ein wirklich hervorragendes Rennspiel.

Titel: . . . . . .WipEout 64
Hersteller: . . . . . .Midway
Release (J): . . . . . .Erhältlich

3D-Action

Nach Rares Millionenhit und Mission: Impossible das dritte Geheimdienst-Spiel.

Titel: . . . . . .WinBack
Hersteller: . . . . . .Koei
Release (J): 1999

Wrestling

Nach Expertenmeinung ist WCW/NWO Revenge besser als WWF Warzone.

Titel: . . . .WCW/NWO Revenge
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Erhältlich

Action

Wild Metal Country von DMA soll bereits im Februar erscheinen.

Titel: . . . . Wild Metal Country
Hersteller: . . . . . .DMA
Release (D): . . . . . .Februar 1999

Fußball

World League Soccer ist das erste Nintendo-64-Spiel von Eidos.

Titel: .World League Soccer 99
Hersteller: . . . . . .Eidos
Release (D): 1999

Wrestling

IN ARBEIT

WWF Attitude soll im kommenden Sommer auf dem N64 erscheinen.

Titel: . . . . . .WWF Attitude
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Sommer ´99

RPG

Wahnsinn: Zur Feier dieses Spiels haben wir exklusive Konsolenaufkleber produziert.

Titel: . .Zelda: Ocarina Of Time
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Erhältlich

DIE DREI-PHASEN METAMORPHOSE DES MENSCHLICHEN GEHIRNS

extreme-G™ XG2

PHASE 3
EXTREME G2-FAHRER
(SCHON MAL DIE SCHALLMAUER DURCHBROCHEN?)

PHASE 2
MOTORRADFAHRER
(BIS 260 KM/H)

PHASE 1
FAHRADFAHRER
(BIS 30 KM/H)

SPEEDsÜCHTIG

BERLIN, PRO MARKT	11.1 - 13.1	KURFÜRSTENDAMM 206 - 208
HANNOVER, KAUFHOF,	11.1 - 13.1	ERNST-AUGUST-PLATZ 5
DÜSSELDORF, KAUFHOF	11.1 - 13.1	AN DER KÖNIGSALLEE 1-9
FRANKFURT, KAUFHOF	11.1 - 13.1	ZEIL 116-126; ABT. 610
BERLIN, SATURN	14.1 - 16.1	ALEXANDERPLATZ 8
RAISDORF, MEDIA MARKT	14.1 - 16.1	MERGENTHALER STR. 1
KÖLN, SATURN	14.1 - 16.1	HOHE STRASSE 41
MÜNCHEN, PRO MARKT	14.1 - 16.1	PASINGER STR. 18
LEIPZIG, ZUR 48	18.1 - 20.1	WACHSMUTHSTR. 10
HAMBURG, MEDIA MARKT	18.1 - 20.1	GÄRTNERSTR. 169
KÖLN, SATURN	18.1 - 20.1	HANSARING 97
STUTTGART, MARO	18.1 - 20.1	KÖNIGSTR. 16
BAYREUTH, VIDEO JAKOB	21.1 - 23.1	BINDLACHERSTR. 8
HAMBURG, SCHAULANDT	21.1 - 23.1	ALTE HOLSTENSTR. 30-32
DUISBURG, MEDIA MARKT	21.1 - 23.1	AUGUST-BEBEL-PLATZ 20
ULM, MÜLLER-MARKT	21.1 - 23.1	BLAUTALCENTER/BLAUBEURER STR. 95
NÜRNBERG, SATURN	25.1 - 27.1	VORDERE LEDERGASSE 30
OLDENBURG, GAMESHOP	28.1 - 30.1	PYRAMIDE/POSTHALTERWEG 15
DORTMUND, DYNATEX	28.1 - 30.1	BRÜCKSTR. 42-44
MÜNCHEN, KARSTADT	28.1 - 30-1	NEUHAUSER STR. 18

NINTENDO64 PC CD

Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren Chirurgen oder KFZ-Mechaniker.

EXTREME G2 ™ & © 1998 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

HOCHSPANNUNG
www.acclaim.de
www.acclaim.net

Acclaim

CHART ATTACK

LESERCHARTS

			N64	Monat
1.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter		20
2.	(2)	Mission: Impossible		4
3.	(1)	Banjo-Kazooie		5
4.	(4)	F-1 World Grand Prix		3
5.	(5)	Super Mario 64		20
6.	(9)	1080° Snowboarding		2
7.	(6)	FIFA 98		11
8.	(7)	F-Zero X		2
9.	(11)	ISS 98		3
10.	(Neu)	Body Harvest		1
11.	(10)	WCW vs. NWO World Tour		6
12.	(15)	Diddy Kong Racing		13
13.	(12)	Forsaken		7
14.	(8)	Mario Kart 64		16
15.	(Neu)	NHL 99		1

Mission: Impossible hat es einfach nicht leicht: Da stürmt es endlich an dem monatelang eindrucksvoll führenden Banjo-Kazooie vorbei und doch landet es wieder nicht an der Spitze der Lesercharts, da Turok dank der herbeigesehnten Veröffentlichung von Teil 2 (erst in der zweiten Januar-Woche!) wieder vermehrt im Modulschaft landet. Einen starken Neueinstieg legte Body Harvest hin, das gleich auf einem respektablen zehnten Rang landen konnte.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

			N64	Monat
1.	(Neu)	F-Zero X		1
2.	(Neu)	Body Harvest		1
3.	(Neu)	WCW vs. NWO Revenge		1
4.	(Neu)	NHL 99		1
5.	(Neu)	Holy Magic Century		1
6.	(8)	Extreme G		11
7.	(7)	F-1 World Grand Prix		3
8	(9)	Banjo-Kazooie		5
9.	(Neu)	Buck Bumble		1
10.	(2)	Mission: Impossible		3
11.	(Neu)	Silicon Valley		1
12.	(3)	WWF Warzone		3
13.	(1)	1080° Snowboarding		3
14.	(Neu)	Knife Edge		1
15.	(10)	Iggy's Reckin' Balls		4

Einige Premieren können wir aus den aktuellen Verkaufscharts von Theo Kranz Versand vermelden. Neu ist nicht nur, daß die Top 6 ausschließlich von Neueinsteigern bestimmt werden, sondern auch, daß insgesamt nur sechs Titel aus dem Vormonat den Sprung in die aktuellen Top 15 schaffen. Anmerken wollten wir auch noch, daß die Zielgruppe unsere Ansicht über Silicon Valley teilt: Nur Knife Edge konnte sich als Neueinsteiger noch schlechter plazieren.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Zelda		1
2.	(1)	Pokemon Stadium		3
3.	(2)	F-Zero X		5
4.	(4)	Bomberman Hero		8
5.	(3)	Choro Q64		5
6.	(5)	Super Robot Spirits		5
7.	(6)	Jikkyou World Soccer 3		6

Endlich: Zelda kann dem Nintendo 64 zum lange erwarteten Druchbruch in Japan verhelfen. In den ersten zwei Tagen verkauften sich unglaubliche 386.234 Stück, wodurch das N64 auf einen sensationellen Marktanteil von über 50 Prozent gekommen ist. Dahinter breitete sich jedoch gähnende Langeweile aus: Kann Banjo-Kazooie dem N64-Höhenflug zu neuen Dimensionen verhelfen? Nächsten Monat wissen wir es!

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Zelda		1
2.	(2)	WCW/NWO Revenge		2
3.	(Neu)	NFL Quarterback Club 99		1
4.	(1)	F-Zero X		2
5.	(3)	NFL Blitz		3
6.	(4)	Madden NFL 99		2
7.	(5)	Mission: Impossible		5

Hätte man bei den Buchmachern Geld darauf gesetzt, daß Zelda die Verkaufscharts ab dem Tag der Veröffentlichung anführt, hätte man wohl nicht mehr als den Einsatz zurückbekommen. Die Frage ist nun, wie lange sich das Jahrhundertspiel von Shigeru Miyamoto an der Spitzenposition halten kann. Wir denken, daß es sogar im kommenden Herbst noch unter den Top 5 vertreten sein wird. Der indizierte Bond-Shooter hat es ja schließlich auch geschafft.

CHARTS

AUS ALLER WELT

MACH MIT

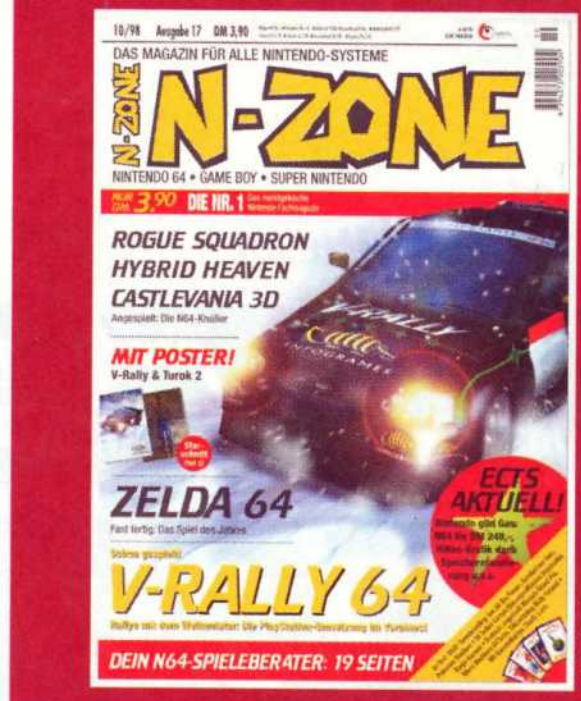
Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 59), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	19
2.	(2)	Turok 2	13
3.	(5)	FIFA 99	3
4.	(3)	Perfect Dark	6
5.	(13)	V-Rally	3
6.	(12)	Castlevania 3D	2
7.	(9)	Shadowman	5
8.	(4)	Star Wars: Rogue Squadron	3
9.	(Neu)	MicroMachines	1
10.	(8)	Banjo-Tooie	4
11.	(Neu)	Mario Party	1
12.	(Neu)	Donkey Kong World	1
13.	(14)	Twelve Tales: Conker 64	5
14.	(11)	Hybrid Heaven	3
15.	(15)	NBA Jam 99	3

Ein letztes Mal konnte Zelda seine Führung knapp vor Turok 2 verteidigen, bevor es von der nächsten Ausgabe an wohl die Spitzenposition in den Leser- und Verkaufschars übernehmen wird, dann wohl auch vor Turok 2, das ebenfalls Mitte Dezember hätte erscheinen sollen. Welches Spiel wird allerdings die Führung in den kommenden Most-Wanted-Charts übernehmen? Kann ein FIFA-Spiel erstmals auf Rang 1 in den N-Zone-Charts springen?



10/98

11/98

12/98

JETZT BESTELLEN!

Ausgaben nachbestellen!

NACHBESTELLUNG

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 10/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 11/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 12/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Rennspiel, 1-4 Spieler, Mitsui

TOP GEAR OVERDRIVE

N-ZONE HIT

Mit Top Gear Rally konnte Kemco einen ersten Achtungserfolg erzielen. Doch erst mit Top Gear Overdrive schalten die Entwickler wirklich in den höchsten Gang.

Bevor ihr das Pedal durchtretet, wählt ihr zwischen dem Championship- und dem VS-Modus. Eine gesonderte Time-Trial-Option gibt es leider nicht. Für das Turnier, in dem ihr mehrere Saisons durchhalten müßt, stehen anfangs nur zwei Wagen (VW Beetle, Mitsubishi Eclipse) zur Verfügung. Im weiteren Spielverlauf dürft ihr aber neue Vehikel hinzukaufen. Wer auf die Plätze fährt, heimst ein Preisgeld ein und bekommt die Bonus-Beträge gutgeschrieben, die durch das Überfahren bestimmter Felder ergattert werden können. So erweitert ihr euren Fuhrpark beispielsweise um einen Porsche, Ferrari oder Hummer. Die neuen Renner sind nicht nur schön anzuschauen, sondern ermöglichen es euch zudem, neue Wege abseits der Strecke zu befahren. So ist es sinnvoll, mit dem Jeep durch die Sumpfstrecke zu pflügen, um dort nach versteckten Passagen zu suchen. Wer noch nicht genug Geld für einen Neukauf auf dem Konto hat, rüstet die verfügbaren Autos in den Bereichen Handling, Beschleunigung, Spitzengeschwindigkeit und Bremsverhalten auf. Eure weiteren Gestaltungsmöglichkeiten am Fahrzeug sind jedoch auf die Farbwahl beschränkt.

Wilde Aufholjagd

Wenn ihr an den Start geht, ist die Konkurrenz schon unterwegs. Um die Boliden einzuholen, driftet ihr

Steht die Ampel auf Grün, klingelt es in eurer Kasse.

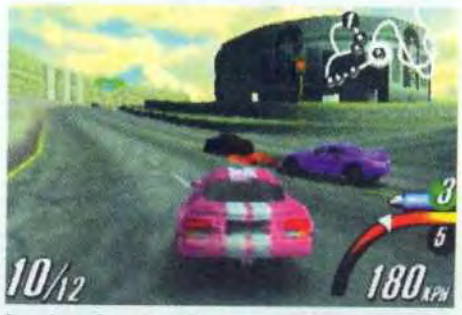
durch die Kurven, heizt durch Tunnels oder braust derart heftig über die Bergkuppen, daß es euch von der Strecke hebt. Das Turnier führt über eine Gebirgsstrecke sowie durch eine Canyon-Landschaft, einen tückischen Sumpf und eine Stadt. Ab der dritten Saison kommt noch ein Strandkurs hinzu, auf dem ihr euch an die Spitze des Feldes vorarbeiten müßt. Unterwegs kämpft ihr mit der unterschiedlichen Bodenbeschaffenheit, versucht bei Höchstgeschwindigkeit die Kontrolle zu behalten und rammt eure Widersacher in den Graben. Auf den Strecken findet ihr Geld- und Nitrofelder. Steht die dazugehörige Ampel auf Grün, könnt ihr diese Extras einsammeln. Wenn ihr einen Nitro-Boost zündet, ziehen eure Reifen einen Feuerschweif hinter sich her und ihr macht – begleitet vom Rumble Pak – einen gewaltigen Satz nach vorne. Außerdem befinden sich auf jedem Kurs diverse Abkürzungen, die euch helfen, euch am Feld vorbeizumogeln. Die Einfahrten zu Tunnels oder Überführungen können aber nur mit viel Geschick genommen werden. Wer hier nicht rechtzeitig bremst, prallt gegen einen Felsen oder eine Säule und darf nur noch mitansehen, wie sein Fahrzeug nach einer satten Explosion verglüht.

Perfekte Illusion

Die Suche nach Pop-Ups oder Slowdowns stellten wir schon nach wenigen Runden ein. Snowblind Studios hat durch einwandfreie Technik und ein intelligentes Strecken-Layout die Schwächen, mit denen Rennspiele zu kämpfen haben, nahezu völlig ausgemerzt. Am Horizont erscheinen plastische Landschaftspanoramen, im Vordergrund rauscht ihr durch die

Auf Schnee und Eis kommt ihr mit den Geländewagen am besten voran.

Wenn ihr im Sprung den Boost aktiviert, springt ihr noch weiter.



In der Stadt gibt es sogar mehrere Abzweigungen.

INFO

Landschaft zum Mitnehmen

Ihr bügelt nicht nur Schilder, Straßensperren oder Bretterverschläge um. Wenn ihr mit Vollgas im richtigen Winkel auf den Bug eines Schiffes oder den Fuß eines Saurierskelettes zusteuert, seht ihr, wie es diese in ihre Einzelteile zerlegt.

Zuerst prescht ihr mit Volldampf durch den Zaun...

...dann zerschmettert ihr den Schiffsrumpf.

Tschiep!

Du bist Sylvester.
Und mit Hilfe von allen möglichen
Gegenständen jagst Du Tweety - wen denn sonst?
Freu`Dich auf super-rasante Rennsequenzen in 3D!
Für Deinen neuen Color Game Boy in Farbe.

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND

Nintendo
GAME BOY
COLOR

LOONEY TUNES,
characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1998

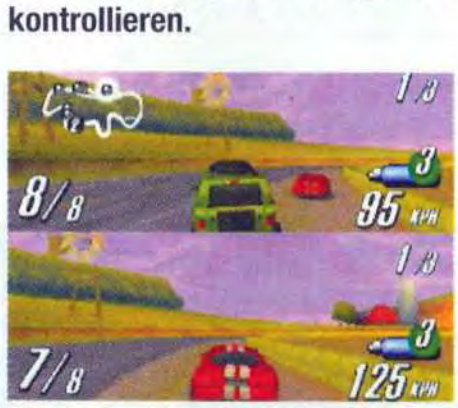
Beim Kontakt mit der Leitplanke sprühen die Funken.

Bei der Abkürzung durch die Mine saust ihr im fantastisch gemachten Lichterschein durch Bretterverschläge.

Wenn ihr am Start vorbeikommt, hat die Leuchtanzeige immer einen Kommentar für euch parat.

Wenn es Bindfäden regnet, ist das Fahrzeug schwieriger zu kontrollieren.

Während die Wellen anbranden, fahrt ihr dem Sonnenuntergang entgegen.



Auch im Zweispieler-Modus könnt ihr Hindernisse zerlegen und Nitros zünden.

MEINE MEINUNG!

Top Gear Overdrive kann mit der bis dato saubersten Technik im Rennspiel-Genre aufwarten und erzeugt so ein butterweiches Geschwindigkeitsgefühl. Die hervorragende Grafik wurde zudem mit blendenden Licht-Effekten und herrlich ausgearbeiteten Strecken-Details garniert. Durch atemberaubende Sprünge, versteckte Abkürzungen und die Jagd nach weiteren Fahrzeugen wechselt der Titel sanft auf die Motivations-Überholspur und zieht locker am Vorläufer vorbei. Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

INFO

Es werde Licht

Abgesehen von den metallisch glänzenden Fahrzeugoberflächen und den Fensterscheiben, durch die ihr sogar die Konturen eures Fahrers erspähen könnt, hat Snowblind vor allem bei den Licht-Effekten die richtigen Register des N64 gezogen: In den Tunnels werdet ihr von Deckenlampen angestrahlt, bei Bandenkollisionen sprühen die Funken und wenn ihr nachts mit dem Jeep über die Strecke heizt, ist dessen Lichterbaum ein echter Blickfang.

Wer auf dem Insel-Kurs die Abkürzung über den Strand nimmt, bekommt sogar die Gelegenheit, einen Regenbogen zu bestaunen.

Neu auf dem Nintendo 64: Auf der nächtlichen Verfolgungsjagd strahlen die Rücklichter mit voller Kraft.

Prärie. Gerade weil die Streckenränder nicht mit unzähligen Details zugeklotzt wurden, hält Top Gear Overdrive konstant die Geschwindigkeit, ohne dabei karg auszusehen. Durch eine geschickte Farbwahl und wechselnde Umgebungen innerhalb eines Kurses bleiben die Strecken auch langfristig attraktiv. So fegt ihr auf der Canyon-Piste nicht nur durch Höhlen oder über Holzbrücken, sondern auch an Kornfeldern und einer Farm vorbei. Besonderheiten abseits der Straße wurden dosiert aufgestellt und stechen daher umso stärker hervor: Unter anderem dürft ihr ein eingefrorenes Mammut, eine in Fels gehauene Stadt oder rauschende Wasserfälle bestaunen. Neben außergewöhnlichen Licht-Effekten, unterschiedlichen Wetterbedingungen und Nachtfahrten dürfen auch die erstklassigen Fahrzeuggrafiken und die Songs (!) der Metal-Combo „Grindstone“ nicht unerwähnt bleiben. Die faszinierende Fahrt bleibt im Zwei-Spieler-Split-Modus gut spielbar und hinterließ sogar im Vier-Spieler-Modus einen anständigen Eindruck. Wer das Expansion Pak einschiebt, kann den Titel in High-Res genießen.

Arcadelastiges Spielerlebnis

War Top Gear Rally noch sehr simulationsbetont, so ist Top Gear Overdrive mit Nitro-Boost, Explosionen und Sprungeinlagen deutlich aktionsgeladener ausgefallen. Trotzdem müßt ihr keine Geschwindigkeitseinbußen hinnehmen und könnt mit der bewährten Top-Gear-Steuerung um die Kurven driften. Die Sprünge sind nicht so überzogen wie bei der San-Francisco-Rush-Serie, sondern optimal auf die Berg-und-Tal-Fahrt abgestimmt. In der ersten Saison könnt ihr noch die ganze Strecke auf dem Gaspedal stehenbleiben; ab der dritten Saison solltet ihr euch aber mit dem Bremsen vertraut machen. Der steigende Schwierigkeitsgrad, unterschiedliche Routen und die Hatz nach den Geldfeldern sorgen für zusätzliche Motivation. Weiterer Pluspunkt: Eure Spielstände werden direkt auf das Modul gespeichert.

Florian Brich

BEWERTUNG

Titel: ..... *Top Gear Overdrive*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Controller Pak: ..... *Nein*
Expansion Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *5 Strecken und ein Bonus-Kurs*
Preis: ..... *ca. DM 129,-*
Datenträger: *96-MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Kemco/Mitsui*
Entwickler: ..... *Snowblind Studios*
Release: ..... *Erhältlich*

Grafik: *90%*
Sound: *85%*
Dauerspaß: *89%*
Gesamtwertung: **88%**

Beurteilung: Gelungene Verquickung von Rennspiel- und Action-Elementen. Flüssige Grafik, hervorragende Effekte und Rockmusik mit Gesang halten den Spielspaß-Motor im höchsten Drehzahlbereich.

ER...

...muß die Welt retten...

"Das fesselndste ACTION-SPIEL des Jahres." XL 12/98

SIE...

...hilft ihm dabei...

Gremlin INTERACTIVE

HARVEST BODY

90% NEXT LEVEL

1- TOTAL!

ES...

...hat Appetit auf... beide

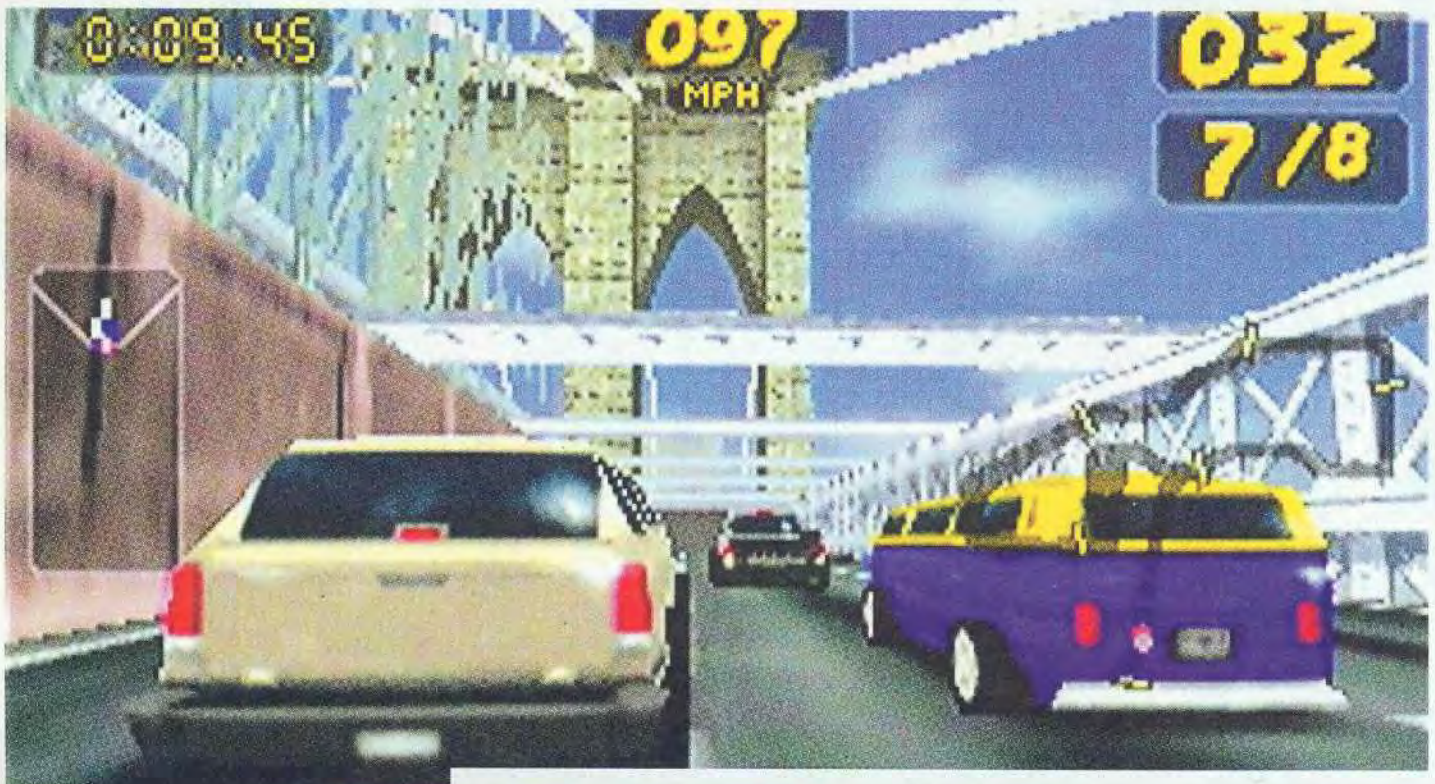
DISTRIBUTED BY Acclaim

BODY HARVEST ©1998 Gremlin Interactive, Plc. All rights reserved. Developed by DMA Design, Ltd. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.

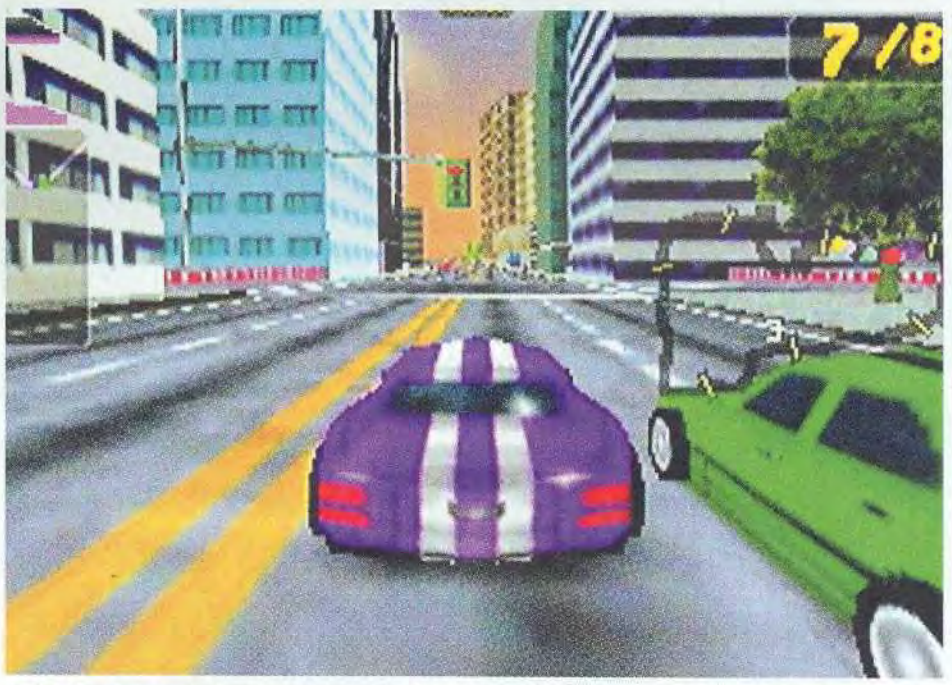
Rennspiel, 1-2 Spieler, Midway

RUSH 2: EXTRE

Und sie geht weiter und weiter und weiter... Die Rennspielwelle nimmt schier kein Ende und hat diesmal den Nachfolger von San Francisco Rush in unsere Redaktion gespült. Das bewährte (Arcade-)Konzept mit leichtgängiger Steuerung und spektakulären Sprungeinlagen wurde beibehalten, aber nun geht es quer durch die Staaten und nicht mehr nur durch eine einzige Metropole.



Diese Perspektive vermittelt wie auch die komplette Außenansicht ein sehr gutes Gefühl von Geschwindigkeit.



Die Karte auf der rechten Seite des Screens sorgt auf den oftmals verwinkelten Kursen für eine bessere Orientierung.

Nachdem die letzten Wochen und Monate zahlreiche Simulationen und futuristische Racer hervorgebracht haben, kam die Fraktion der Funracer ein wenig kurz. In dieser Ausgabe zeigt sich die Situation durch Top Gear Overdrive und Rush 2 deutlich entspannt und bringt die Freunde entspannter Rennspielkost wieder ins Spiel. Zu der Möglichkeit, Übungs- und Einzelrennen zu bestreiten, bietet der Titel auch die Option, an einer umfangreichen Meisterschaft – im Spiel Circuit genannt – teilzunehmen, bei der die elf Basiskurse unter anderem spiegelverkehrt variiert werden, um so eine größere Anzahl an Rennen – insgesamt stehen 28 Läufe auf dem Programm – zu ermöglichen.

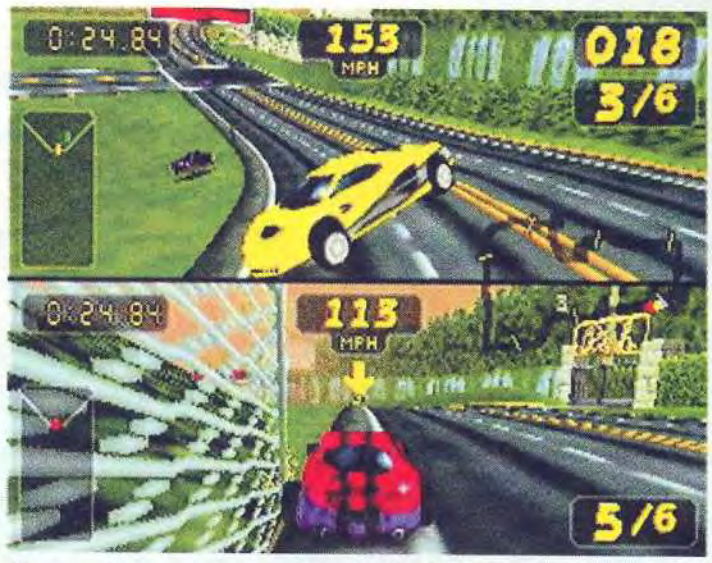
Qual der Wahl vor dem Start

Bevor es losgeht, hat man sich nämlich für ein Gefährt des überaus abwechslungsreichen Fuhrparks zu entschieden, der aus 15 Wagen besteht, die unterschiedlicher nicht sein könnten – unter anderem können Pickups, Coupés, Minibusse und Sportwagen selektiert werden, die in den Punkten Beschleunigung, Spitzengeschwindigkeit, Steuerung und Driftverhalten natürlich gänzlich unterschiedliche Voraussetzungen haben. Diese können zudem noch in beliebiger Farbe lackiert und mit Streifen versehen werden und auch zahlreiche mehr oder minder sinnvolle Modifikationen stehen auf dem Programm. So bringt ein neuer Motor durchaus nennenswerte Vorteile, während der Austausch der Hupe nur als kleine Spielerei angesehen werden kann.

Three, two, one, rush

Nach dieser Aufforderung kann die Hatz durch die Staaten beginnen, wobei die Kursvielfalt überaus erfreulich ist. Einige Strecken, so etwa Las Vegas, bieten Temporausch pur ohne große Schnörkel, andere – stellvertretend sei hier nur Seattle genannt – fallen hingegen durch ihr extrem verwinkeltes Design und ihre Sprungschanzen auf, mit denen die Boliden hoch in die Luft und zum Teil über einige Gebäude katapultiert werden. Auch die anderen Strecken (New York Up – und Downtown,

ME RACING



Der Modus für zwei Spieler simultan ist hervorragend spielbar und kommt ohne Geschwindigkeitsverluste aus.

Der Fuhrpark bietet die verschiedensten Gefährte, die sich zudem noch modifizieren und umlackieren lassen.

Hawaii, Alcatraz etc.) bieten eine ähnliche Mischung und werden durch die Spezialkurse Crash, Stunt und Halfpipe ergänzt, auf denen die waghalsigen Sprungeinlagen explizit im Mittelpunkt des Geschehens stehen. Garniert werden die Races – die aus vier Perspektiven bestritten werden können – mit zahlreichen Abkürzungen und Verzweigungen sowie der Suche nach versteckten Schlüsseln, die ja auch schon aus dem Vorgänger bekannt ist und bei entsprechendem Erfolg mit versteckten Autos belohnt wird – mehr dazu in der Rubrik Cheats & Codes und auf den Sammelkarten. Die angeblich überarbeitete Steuerung reagiert präzise auf den Input und ermöglicht auch gelungene Slides um die zahlreichen Kurven. Sollte die Karre sich dann mal doch festgefahren haben, kann man – mit einem kleinen Zeitverlust – mit der oberen C-Taste wieder zurück auf den jeweiligen Kurs gebracht werden.

Aus Alt mach Neu

Im Vergleich zum ersten Teil zeigt sich die Grafik eigentlich nur in einem einzigen Punkt deutlich verbessert – die Nebelwand hat sich etwas weiter zurückgezogen. Ansonsten können vor allen Dingen die detailliert dargestellten Fahrzeuge, bei denen auch Beschädigungen deutlich sichtbar werden, sowie die gut gelungenen Spiegelungen und Licht-Effekte überzeugen. Qualm und Bremsspuren tragen ebenfalls zu einer gefälligen Optik bei, die sich aber durch die Polygon-arme Randbebauung Abzüge in der B-Note gefallen lassen muß. Immerhin ist das Gefühl von Tempo erfreulich hoch und die Frame-Rate bleibt konstant, auch im Modus für zwei Spieler gleichzeitig, der im übrigen hervorragend spielbar ist und Kollege Spachmüller und mir mehr Spaß gemacht hat als die selbe Variante bei Top Gear Overdrive. Ansonsten gibt sich Teil 2 nahezu bis ins letzte Menü wie ein Clone des Vorgängers, einschließlich der immer noch gleichen Sprachausgabe und der zwar neuen, aber weiterhin nervenden Musik.

Marco Marzinkowski

MEINE MEINUNG!

Nach dem harten Brocken V-Rally Edition '99 im letzten Monat kam mir die locker-flockige Abwechslung in Form von Rush 2 gerade recht, denn das Fahrverhalten ist überaus gutmütig und verzeiht auch kleinere Fehler. Größere Innovationen sind leider überhaupt nicht enthalten, aber durch die etwas größere Anzahl an Kursen verdient sich die Spritztour durch die Staaten dennoch eine höhere Wertung als Teil 1.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ...Rush 2: Extreme Racing USA
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion Pak .....Nein
Controller Pak:.....Ja
Levels: .....11 Strecken
Preis: .....ca. DM 130,-
Datenträger: 64-MBit-Modul
Hersteller:.....GT Interactive
Entwickler: .....Midway
Release:.....1. Februar 1999

Grafik: 73%
Sound: 52%
Dauerspaß: 77%

Gesamtwertung: 74%

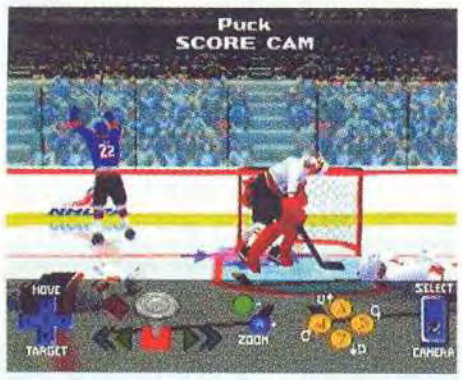
Beurteilung: Wer den Vorgänger mochte, darf auch beim grafisch erstaunlich ähnlichen Nachfolger bedenkenlos zugreifen.

Eishockey, 1-4 Spieler, Acclaim

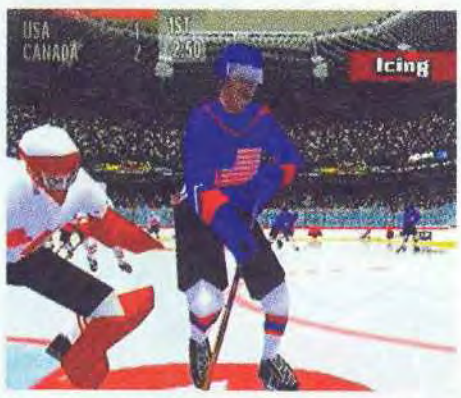
NHL BREAKAWAY '99

Das Rennen um den Stanley Cup, die begehrteste Trophäe im amerikanischen Eishockey, geht in die heiße Phase. Der entthronte Titelanwärter NHL Breakaway meldet sich zurück und versucht mit einem harten Bodycheck gegen NHL 99, die Krone wieder an sich zu reißen.

Zu ruppiges Spiel wird natürlich durch Strafen in der Box geahndet.



Der Replay-Modus läßt keine Wünsche offen und ist sehr komfortabel.

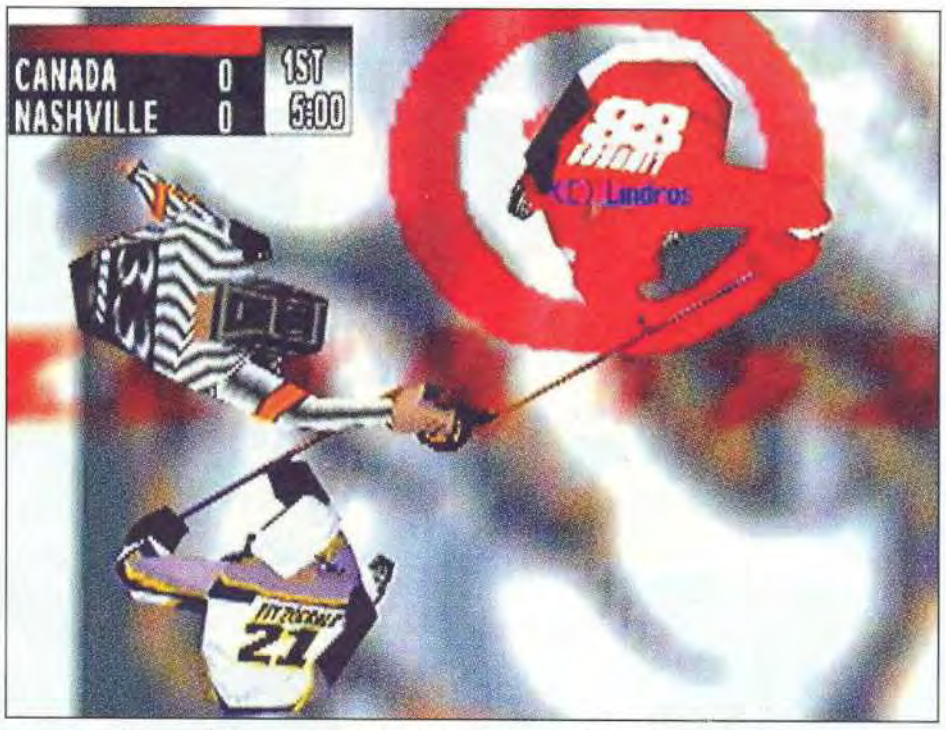


Aus der Nähe betrachtet wirken die Cracks etwas kantig.

In den schlicht gehaltenen Menüs warten die gängigen Varianten auf euch, ihr könnt üben, eine Saison sowie nationale und internationale Playoffs bestreiten oder im Shootout-Modus versuchen, dem Torwart den Puck ins Netz zu jagen. Ansonsten kann so ziemlich alles auf eure persönlichen Vorlieben zugeschnitten werden: Die gängigen Regeln wie Abseits und 2-Linien-Paß können zu- bzw. ausgeschaltet werden und auch der Härtegrad der Strafen, optionale Verletzungen und Prügeleien sowie zahlreiche andere Parameter sind flexibel einstellbar. Neue Spieler können ebenfalls kreiert werden und dann auf Wunsch mit eurem Namen durch die Sport-Arenen gleiten. Um eure Spielstärke zu berücksichtigen, stehen zweimal drei Schwierigkeitsstufen zur Auswahl, einmal für das Niveau der Feldspieler und einmal für die Stärke der Torhüter. Durch diese Konstellation ist NHL Breakaway '99 sowohl für ausgebuffte Profis geeignet, die eine echte Herausforderung suchen, als auch für die absolut blutigsten Einsteiger, denn in der leichtesten Einstellung kann man nahezu ungestört über das texturierte Eis flitzen und die Bezeichnung Fliegenfänger ist für die Goalies dann fast noch schmeichelhaft – nahezu jeder Schuß führt in dieser Variante nämlich zu einem Tor.

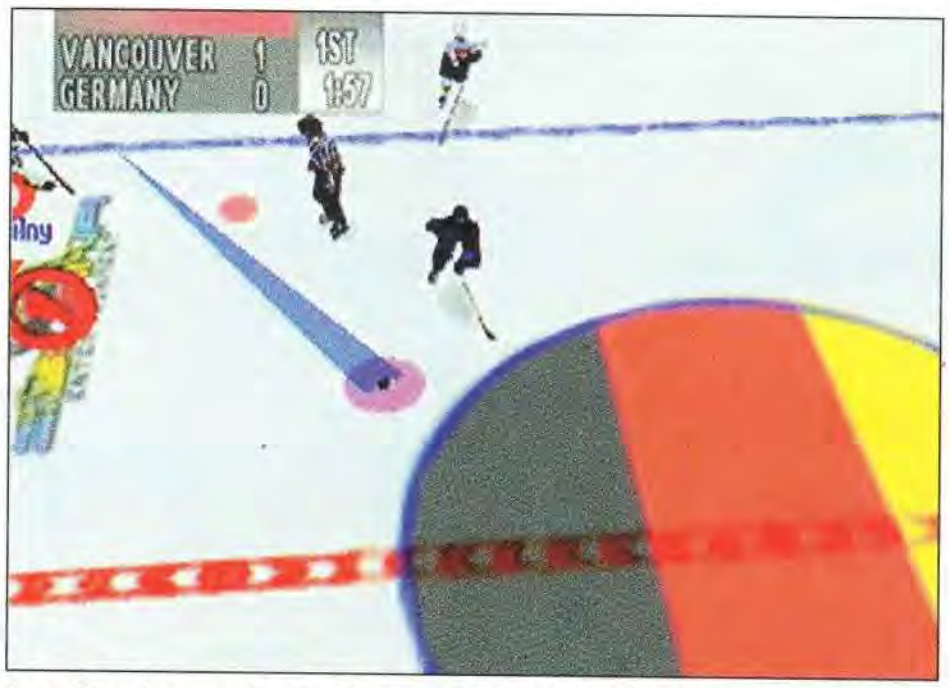
Auf dem Eis...

...mag sich zunächst etwas Enttäuschung einstellen, denn trotz durchaus beeindruckender Stadien, einer imposanten Zuschauerkulisse und authentischen Werbebannern wirkt die Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß und zeigt sich grafisch nicht verbessert zu NHL Breakaway '98. Die Spieler der 27 Original-NHL-Teams und einiger Nationalmannschaften bestehen zwar nicht gerade aus vielen Polygonen, sind aber zumindest halbwegs realistisch animiert. Primär spielt sich die rasante Action auch flüssig, aber in allen acht Perspektiven stellen sich gelegentliche Slowdowns ein. Die Steuerung geht nach einer kleinen Übungsphase gut



Beim Bully wird diese Ansicht geboten, acht weitere stehen bereit.

NHL BREAKAWAY '99



Der oftmals unrealistische Weg des Pucks ist aufgrund des farbigen Schweifs, der ihn umgibt, gut zu verfolgen.

MEINE MEINUNG!

Der Stanley Cup bleibt ganz fest in den Händen von EA Sports. War der Vorgänger von NHL Breakaway '99 seinerzeit noch richtungsweisend, ist die Neuauflage „nur" ein überaus vergnügliches Eishockey-Spektakel – technische und spielerische Quantensprünge blieben nämlich aus. Die neuen Maßstäbe, die NHL 99 gesetzt hat, werden somit nicht erreicht, aber eine gelungene Alternative stellt der Titel von Acclaim und Iguana dennoch dar.

*Marco

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Wie im wahren Leben ist die deutsche Mannschaft schwach – hier wurde sie mit 11:3 von Vancouver abgefertigt.

Die Torschützen werden namentlich eingeblendet, aber nicht zu allen Spielern gibt es auch die passenden Fotos.

von der Hand, aber die Jagd nach Toren gestaltet sich zum Teil dennoch schwierig – denn der Verlauf des Pucks ist sporadisch unrealistisch und absolut nicht nachvollziehbar. Immerhin ist der Weg der Plastikscheibe aufgrund eines bunten Schweifs, der sie umgibt, gut sichtbar zu beobachten und kompensiert somit dieses Handicap. Angereichert wird die Puckjagd durch umfangreiche, strategische Möglichkeiten (unter anderem sind Tips von Steve Yzerman, dem Captain der Detroit Red Wings, abrufbar) und mögliche Transfers sind möglich. Als Sounduntermalung gibt es natürlich die berühmte Orgelmusik der NHL, die typischen Geräusche (hervorzuheben ist vor allen Dingen der satte Klang, wenn der Pfosten getroffen wurde) und die spärlich eingestreute Sprachausgabe.

Marco Marzinkowski

BEWERTUNG

Titel: .....NHL Breakaway '99
Genre: .....Eishockey
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....3 Stufen
Save Game: .....Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Controller Pak:.....Ja
Expansion Pak .....Nein
Levels: .....Entfällt
Preis: .....ca. DM 109,-
Datenträger: 96-MBit-Modul
Hersteller: .....Acclaim
Entwickler:.....Iguana
Release: .....Januar '99

Grafik: 76%
Sound: 74%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: 83%

Beurteilung: Die Eishockey-Simulation von Acclaim zeigt sich im Vergleich zum Vorgänger nicht verbessert und macht somit weiterhin Spaß, verdient sich aber nach heutigen Maßstäben keinen Hit mehr.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !
GAMERS POINT – KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
Zubehör ohne Ende
ab 200,- DM 1 x 1meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX) (nur bei Software)
Lösungsbücher ab 9,85 DM
MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!
89,95 | 104,95 | 114,95 | 114,95
Gamers Point wünscht frohe Weihnachten und ein Gamereiches Neues Jahr

Neuheiten

Dreamcast
Konsole 1699,00
Joypad Original 89,95
RGB-Kabel 64,95
M.C. VMS - Godz. 89,95
Blue Stinger 159,95
Evolution 159,95
Geist Force 159,95
Godzilla Gener. 159,95
Incoming 159,95
July 159,95
Monaco Grand Prix 159,95
Pen Pen Triathlon 159,95
Sega Rally 2 159,95
Seventh Cross 159,95
Sonic Adventure 159,95
Virtua Fighter 3tb 189,95

Nintendo 64
NBA Jam 99 104,95
NHL Breakaway 99 104,95
SCARS 114,95
South Park 104,95
Star Wars - R. Squ. 114,95
Turok 2 DV 89,95
Turok 2 EV 104,95
V-Rally Ch. Ed. 98 114,95
Win Back *
Wipeout 64 134,95
Zelda, Legend 114,95

GameBoy
Konsole Color tran. 149,95
Konsole Color lila 149,95

Camera (ver. Farbe) 89,95
Camera (ver. Farbe) 89,95
Printer 114,85
Papier für Printer 19,85
B. Bunny & Lola (c) 69,95
Conker's P. Tal. (c) 64,95
G.& W. Gallery 2 (c) 44,95
Gex 3 (color) 64,95
Harvest Moon (col) 64,95
Hexite (color) 64,95
Men in Black (color) 64,95
NBA Jam 99 (color) 44,95
P. Bomberman (col) 44,95
Power Quest (col) 69,95
Quest Camelot (c) 64,95
Tetris Deluxe (col) 44,95
Turok 2 (color) 44,95
Tweety & Sylv. (col) 69,95

VERSANDKOSTENFREI ab 60 DM !!!

Extreme - Top 20 - Extreme

N64
1. WCW vs. NWO: Revenge 134,95
2. Top Gear Overdrive 114,95
3. Extreme G 2 109,95
4. Body Harvest 109,95
5. F-Zero X 89,95
6. NHL 99 104,95
7. F1 World Grand Prix 64 89,95
8. 1080° Snowboarding 89,95
9. Buck Bumble 119,95
10. Holy Magic Century Eltale 134,95

N64
11. Starshot - Space Circus 114,95
12. NBA Live 99 109,95
13. Mission: Impossible 109,95
14. Banjo-Kazooie 89,95
15. Space Station Silicon Valley 89,95
16. Glover 89,95
17. Int. Superstar Soccer 98 89,95
18. Bio Freaks 124,95
19. Diddy Kong Racing 89,95
20. Bomberman Hero 89,95

Hardware - Zubehör

Emu. für GB Spiele 109,95
Expansions Pack 64,95
Adaptor Passport 69,95
POWER RAM 69,95
R. Pack LX4+1MEG 44,95
Rumble Pack LX4 T. 29,95
Rumble Pack Orig. 39,85
Joypad Original 54,85
Joypad Original 54,85
Lenkrad G64+Rum. 124,95
Memory Card 1MEG 54,95
Memory Card 4MEG 69,95

Auszug aus unserem Sortiment

1080° Snowboard. 89,95
All Star Baseball 99 104,95
Banjo-Kazooie 89,95
Bio Freaks 124,95
Bomberman 64 89,95
Bomberman Hero 89,95
Buck Bumble 119,95
Extreme G 2 109,95
F1 World G. P. 64 89,95
Frankreich 98 - WM 124,95
Forsaken 104,85
F-Zero X 89,95
GASP 119,95
Gex 3D 129,95
Holy Magic C. E. 134,95
Int. S.S. Soccer 98 89,95
Knife Edge 89,95
Lylat Wars 89,95
Madden NFL 99 89,95
Mission:Impossible 109,95
Nascar 99 94,95
NBA Courtside 89,95
NBA Live 99 109,95
NFL Quat. Club 99 104,95
NHL 99 104,95
Nightmare Creatur. 154,95
Pilotwings 64 114,95
Rampage World T. 134,95
Star Wars - Empire 134,95
Starshot - Sp. Circ. 114,95
Virtual Chess 64 124,95
Waialae Country Cl. 99,95
Wave Race 64 89,95
WCW vs. NWO: Re. 134,95
Wipeout 64 139,95
WWF - Warzone 114,95

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

NBA In the Zone 98 29,95
Olympic Hockey 98 49,95
W. G. Hockey 49,95
Mischief Makers 49,95
NHL Breakaway 98 59,95
Bomberman Hero 59,95
Bomberman Hero 59,95
NBA Hang Time 59,95
Yoshis Story 64 59,95
Dark Rift 69,95
Mission:Impossible 79,95
Mission:Impossible 79,95

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten (PAL / NTSC),- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER? ..... DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
Telefax: 0721-93357 28

Rennspiel, 1-4 Spieler, Ubi Soft

S.C.A.R.S.

Mit Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing ist das N64 in Sachen Funracer ja nicht gerade schlecht bedient – Ubi Soft meint, mit S.C.A.R.S. der Konkurrenz Paroli bieten zu können. Was ist dran?

Auch wenn es in einem Rennspiel wohl kaum etwas Belangloseres als eine Hintergrundgeschichte gibt, hat man sich bei Ubi Soft eine einfallen lassen: Im Jahr 3000 beherrschen neun Supercomputer die Welt, die in ihren Eigenschaften den Menschen sehr ähnlich geworden sind. Da ihnen dadurch auch Langeweile nicht erspart bleibt, tragen sie Rennen mit speziell entwickelten, bewaffneten Fahrzeugen aus, die vom Design her an Tieren orientiert sind. Der Titel S.C.A.R.S. bedeutet voll ausgeschrieben passenderweise „Super Computer Animal Racing Simulation".

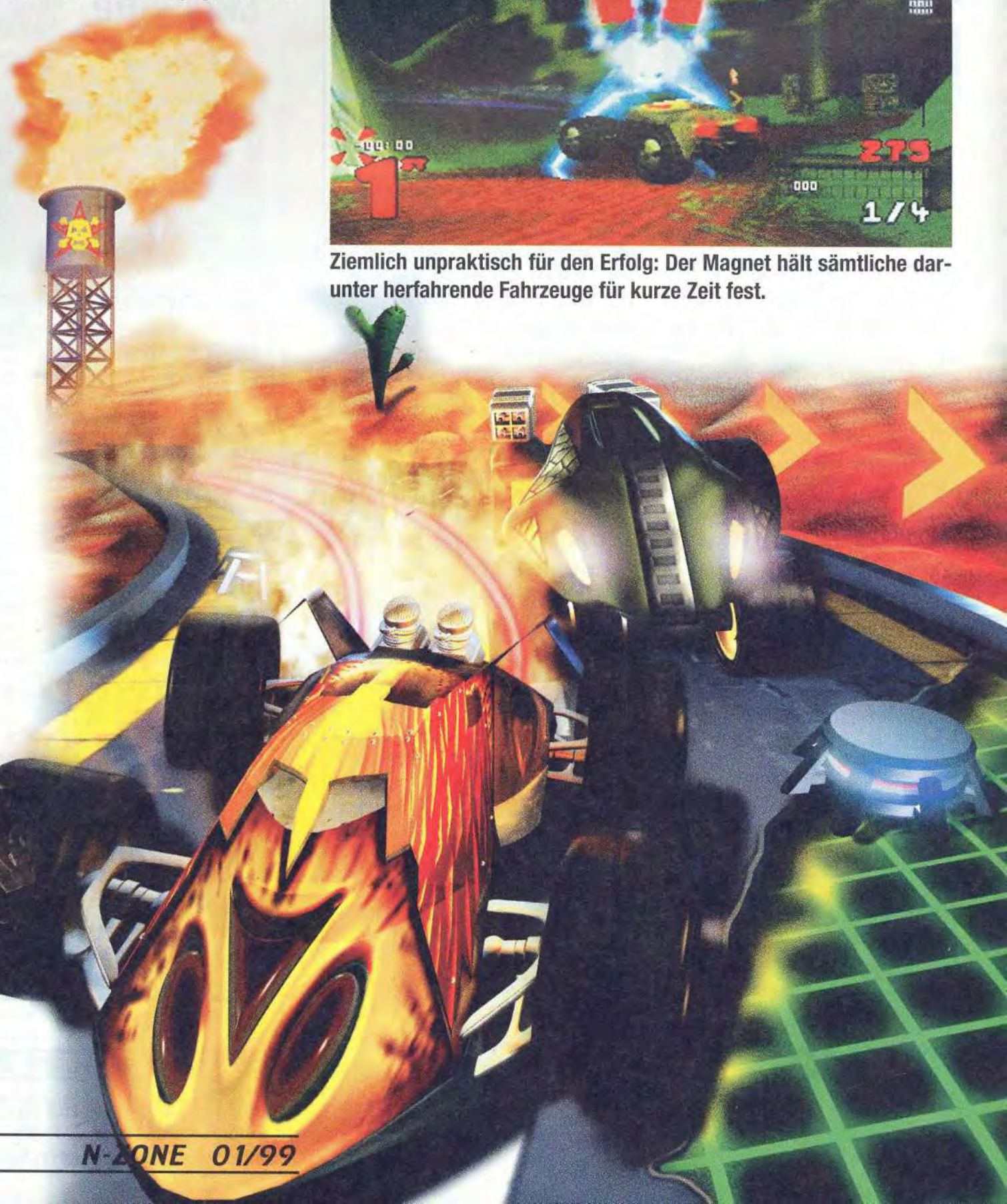
Gameplay aus der Retorte

Spielerisch sind die Anleihen bei Mario Kart nicht zu übersehen: Grundsätzlich treten bis zu vier menschliche Spieler mit ihren Fahrzeugen auf Rundkursen gegeneinander an, unterwegs sorgen diverse Turbo- oder Waffen-Power-Ups für Action. Diese Bonus-Items liegen dabei nicht hinter Bonusfeldern versteckt auf den Strecken, d. h. die Extras werden nicht erst zufällig ausgewählt, wenn man über das entsprechende Feld fährt. Interessanterweise liegen besonders praktische Specials oft direkt neben der Zeitbombe: Hat man diese aufgesammelt, erscheint über dem eigenen Fahrzeug ein Totenschädel mit einem Countdown – ist dieser abgelaufen, explodiert die Bombe und der eigene Wagen wird entsprechend gebremst. Der Gag an der Zeitbombe ist die Möglichkeit, diese an einen in der Nähe befindlichen Gegenspieler weiterzugeben, was jener natürlich genauso machen kann – bis die Zeit abgelaufen ist. Gerade mit mehreren Mitspielern entsteht dadurch ziemlich viel angenehme Hektik, wenn die Zeitbombe zwischen den einzelnen Spielern hin- und herwandert, bis es für einen dann doch irgendwann zu spät ist. Im Gegensatz zu einigen anderen Spielen wie WipEout kann man bei S.C.A.R.S. die gegnerischen Fahrzeuge übrigens nicht dauerhaft ausschalten, eine Energieanzeige gibt es daher auch nicht. Die zahlreichen Waffen sind allerdings trotzdem wichtig, wenn man gewinnen will, und bieten neben einem kurzfristigen Turbo-Boost und einem Schild-Extra zwei Typen von Waffen: Der Magnet, der Stinger und der Stopper sind drei verschiedene Hindernisse, die man den Gegnern in den Weg werfen kann.

Volltreffer auf kurze Distanz: Die Explosion verdeckt den Großteil des Gegners.

Die Strecken sind mit einigen netten Details ausgeschmückt, hier zum Beispiel mit einem Dinosaurier-Skelett.

Ziemlich unpraktisch für den Erfolg: Der Magnet hält sämtliche darunter herfahrende Fahrzeuge für kurze Zeit fest.



Im 4-Player-Modus macht S.C.A.R.S. am meisten Spaß und ist hervorragend spielbar.

nern (und natürlich auch sich selbst) in den Weg werfen kann. Während der Magnet unter ihm vorbeifahrende Fahrzeuge anzieht, wirken die beiden anderen im Bodenbereich und können mit entsprechendem Timing einfach übersprungen werden. An Schußwaffen stehen die normalen Raketen, eine (auch über größere Entfernungen) zielsuchende Rakete und die Boomerang-Waffe zur Wahl – speziell letztere ist in einigen Situationen sehr nützlich, denn sie kreist um den eigenen Wagen und attackiert in der Nähe befindliche Fahrzeuge automatisch, so daß man in einem größeren Pulk problemlos mehrere Gegner auf einmal ausbremsen kann. Sämtliche Waffen können optional auch nach hinten abgefeuert werden, ein kurzer Blick zurück hilft dabei gerade im Umgang mit den normalen Raketen.

Insgesamt stehen neun Fahrzeuge im Tier-Design zur Wahl.

Cooler Effekt: Vor den Rennen seht ihr, wie der Kurs aus Vektoren entsteht.

Motivierende Spielmodi

S.C.A.R.S. bietet drei unterschiedliche Spielmodi: Neben dem obligatorischen Time-Attack-Modus gibt es den Grand-Prix-Modus, in dem ein Großteil des Spielgeschehens stattfindet. Hier tritt man gegen etliche Computer-Gegner um einen von vier Cups an. Jeder Cup besteht aus mehreren Rennen über diverse Strecken, wobei sich einige davon mit unterschiedlichen Zei-

Der animierte Wasserfall im Hintergrund ist eines von vielen auflockernden Grafik-Elementen.

CROSS
Computersystems GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör
Ladenlokal
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 10.30 - 19.00
Sa 10.30 - 14.00
Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00
Flight - Joystick nur 114.-
Memory 1 Meg nur 25.-
Multinormstecker für Import-Hits nur 75.-
Padverlängerung nur 19.-
Lenkrad + Pedale nur 139.-
Expansion Pak nur 69.-
Schummelmodul nur 89.-
Analog-Controller 6 versch. Farben nur 55.-
Nintendo 64 + Mario 64 inkl. Controller + Scart-Adapter + Cinch-Kabel 249.-
Turok 2 (blutig) nur 109.-
Wipe Out 64 nur 125.-
Top Gear Overdrive nur 129.-
NHL Hockey 99 nur 99.-
Zelda 64 nur 109.-
Southpark nur 129.-
NHL Breakaway nur 129.-
Nascar 99 nur 99.-
Extreme G 2 nur 99.-
Star Wars nur 109.-
NBA Live 99 nur 99.-
NBA Jam 99 nur 119.-
Allstar Tennis 99 109.-
Castlevania 3D 139.-
Gex 64 129.-
FIFA Soccer 99 111.-
Rayman 2 129.-
S.C.A.R.S. 109.-
San Francisco 2 129.-
Tonic Trouble 109.-
1080° Snowboard. 89.-
Banjo-Kazooie 89.-
Body Harvest 129.-
Buck Bumble 109.-
F-Zero X 89.-
F1 World GP 89.-
Frankreich 98 99.-
Glover 89.-
Holy Magic Cent. 139.-
John Madden 99 99.-
Mission Imposs. 99.-
Starshot 109.-
Turok 69.-
V-Rally 109.-
WCW / NWO Rev. 129.-
Yoshi´s Story 84.-
= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware
Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (10 DM Porto + 3 DM Nachnahmegebühr), Lastschrift oder EC-Scheck Vorkasse (1 Artikel = 5 DM Porto), ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM lieferbarer Software, Lastschrift (nur mit Kreditkarte+Formular): Portofrei ab 2 Artikel. Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Es gelten unsere AGB. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale ! Händleranfragen sind erwünscht.

S.C.A.R.S.

In der atmosphärischen Abenddämmerung geht's mit eingeschaltetem Licht unter diesem Totenschädel hindurch.

ten oder Witterungsbedingungen wiederholen. Hat man am Ende des Cups mehr Punkte als der besonders schnelle Erzrivale, hat man den Pokal gewonnen und bekommt Zugriff auf den nächsthöheren Cup und die entsprechenden Strecken im Time-Attack-Modus. Alternativ kann man sich auch ein eigenes Programm unter „Special Cup" zusammenstellen, wobei hier alle erspielten Strecken frei kombinierbar sind. Können im Grand-Prix-Modus noch 1-4 Spieler am Rennen teilnehmen, ist der Challenge-Modus eine reine Single-player-Angelegenheit. Hat man erst einen Cup gewonnen, bietet sich hier die Möglichkeit, eines der zusätzlichen Fahrzeuge zu gewinnen. Die knallharten Kopf-an-Kopf-Rennen gegen den CPU-Gegner sind hier eine echte Herausforderung und können ehrgeizige Spieler sehr motivieren. Hat man das Rennen gewonnen, gestaltet sich der nächste Cup mit dem stärkeren Bonus-Wagen gleich eine ganze Ecke leichter. So pendelt man andauernd zwischen Grand-Prix- und Challenge-Modus hin und her, bis irgendwann auch die letzten Strecken und Wagen anwählbar sind.

Vorsicht: Das Fadenkreuz gehört zu einem der herumrasenden Gegner und dient zu eurer Warnung.

Auch mit zwei Spielern kann S.C.A.R.S. technisch überzeugen – mehr Spieler bedeuten aber auch deutlich mehr Spaß.

Saubere Technik

Grafisch präsentiert sich S.C.A.R.S. sehr überzeugend: Das Spiel läuft angenehm flüssig, die Grafik ist sehr bunt und ausreichend detailliert. Die optischen Effekte können durch die Bank gefallen und der Aufbau weiter entfernter Streckenteile fällt kaum auf. Soundtechnisch wird solide Kost geboten, sowohl die Effekte als auch die Musik sind ordentlich, dürften aber wohl niemanden zu Begeisterungsstürmen hinreißen. Im Multiplayer-Modus treten immer nur vier Fahrzeuge an, die CPU ersetzt dabei jeweils die fehlenden Mitspieler. Schade nur, daß die Daten nicht via Batterie auf dem Modul gespeichert werden – so kommt ihr um ein Controller Pak nicht herum. Wenn man S.C.A.R.S. eines vorwerfen kann, dann ist es das etwas öde Fahrverhalten – fast alleine die Waffen entscheiden über Sieg oder Niederlage – gerade im Single-player-Modus nicht ganz so motivierend wie ein WipEout, das perfekt Waffen-Einsatz und anspruchsvolles Fahrverhalten vermischt. Was im Multiplayer-Modus für ausgewogene und immer spannende Duelle sorgen würde, wird durch die etwas unübersichtlichen Strecken anfangs wieder ausgeglichen. Anfänger müssen sich bei den späteren Kursen erst länger einspielen. Trotzdem macht gerade die Zeitbombe Multiplayer-Spiele ziemlich spaßig, die im 1P-Modus etwas zu geringe Durchschlagskraft der Waffen erweist sich hier eher als Vorteil, da die Rennen länger spannend bleiben.

Michael Pruchnicki

MEINE MEINUNG!

S.C.A.R.S. ist eine gute Alternative zu den bekannten Funracern von Rare und Nintendo. Wie üblich kommt der Spielspaß erst mit mehreren Spielern auf Touren – daher finde ich es schade, daß man zusätzliche Strecken und Fahrzeuge erst im Einzelspieler-Modus freispielen muß. Denn der ist durch das simple Fahrverhalten und den fehlenden Schadenfreude-Faktor nicht gerade ein Dauerbrenner. *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Über dem Wagen ist die Boomerang-Waffe zu sehen – gleich sind die Gegner voraus dran.

Im motivierenden Challenge Mode fahrt ihr Rennen um zusätzliche Fahrzeuge.

Beim Cup-Wettbewerb zählt die höchste Punktzahl nach allen Rennen.

BEWERTUNG

Titel:	S.C.A.R.S.
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	9 Strecken
Preis:	ca. DM 129,-
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Vivid Image
Release:	3.12.98

Grafik:	82%
Sound:	73%
Dauerspaß:	80%
Gesamtwertung:	79%

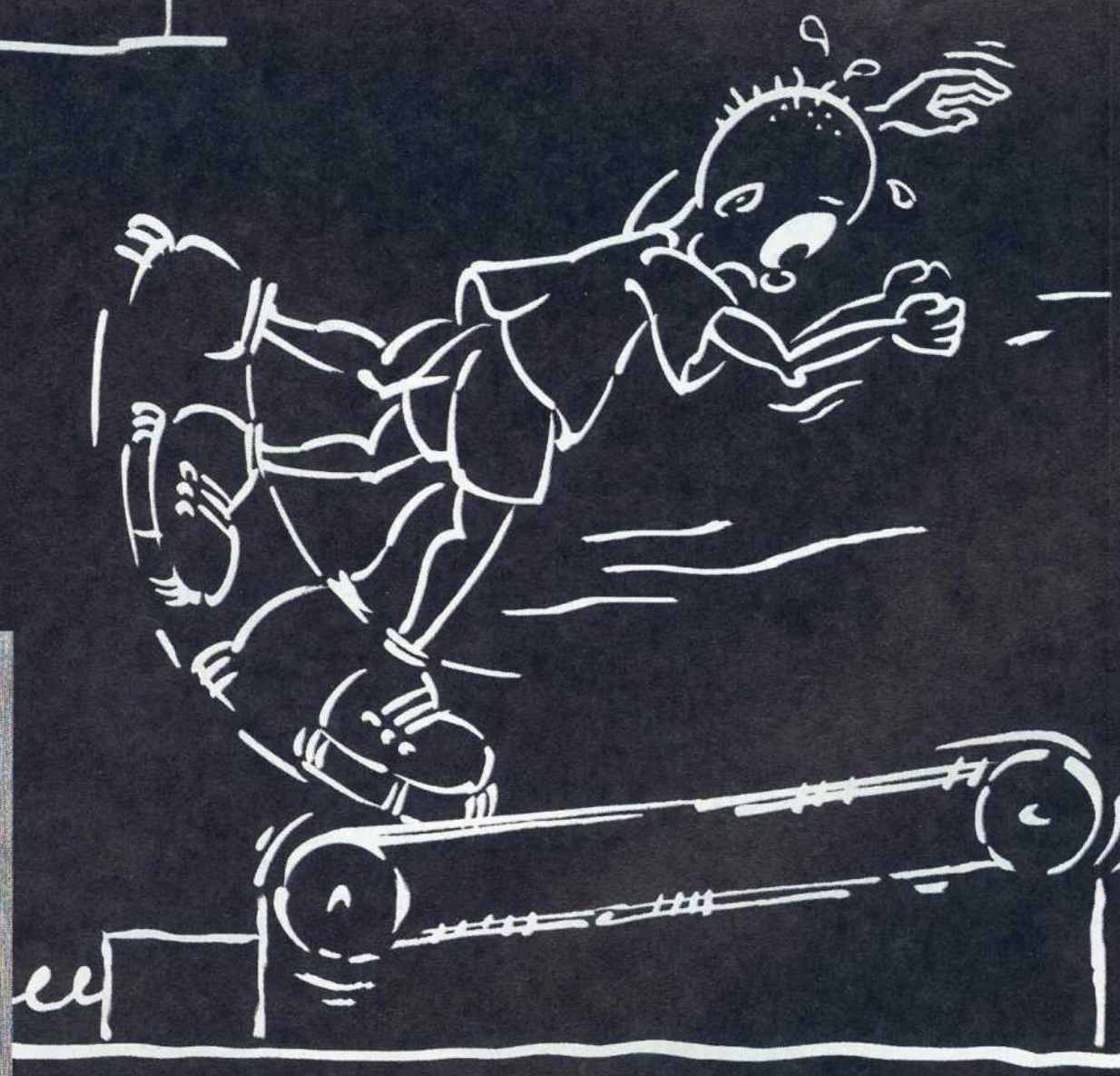
Beurteilung: Mit sauberer Technik und spaßigem Multiplayer-Modus kann S.C.A.R.S. durchaus überzeugen, zum Hit fehlt jedoch noch der letzte Schliff beim Gameplay.

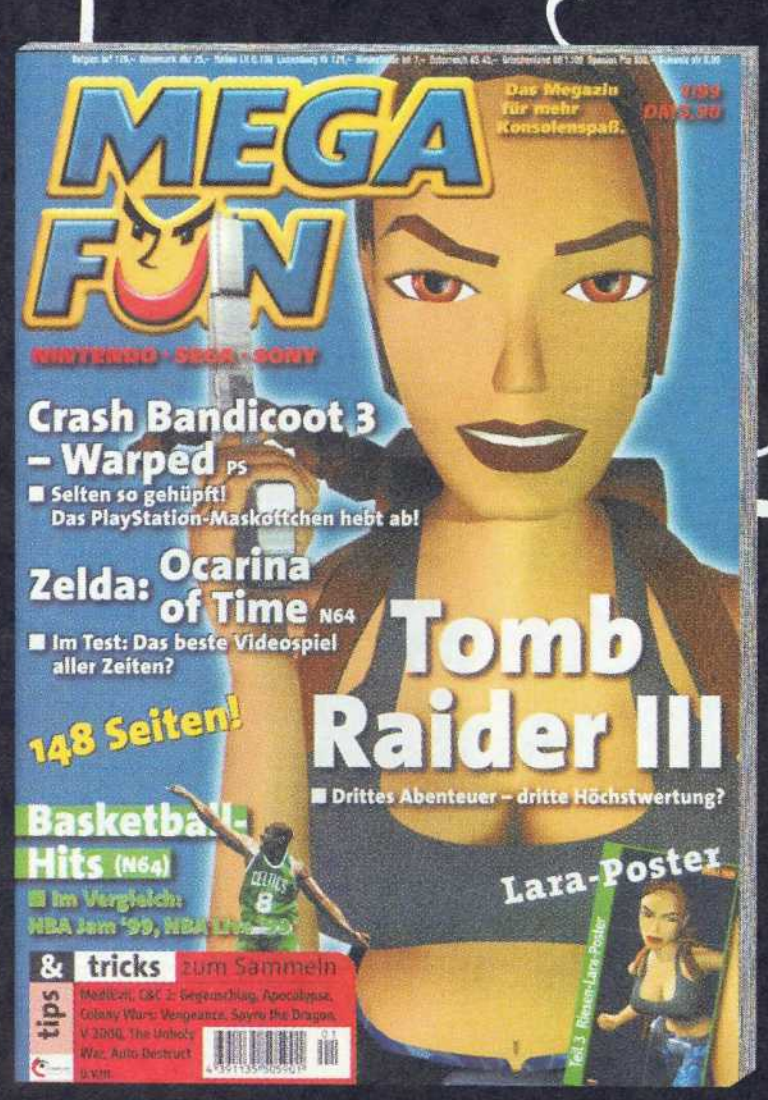
NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

TIPP

MIN MAX

Have fun, baby!

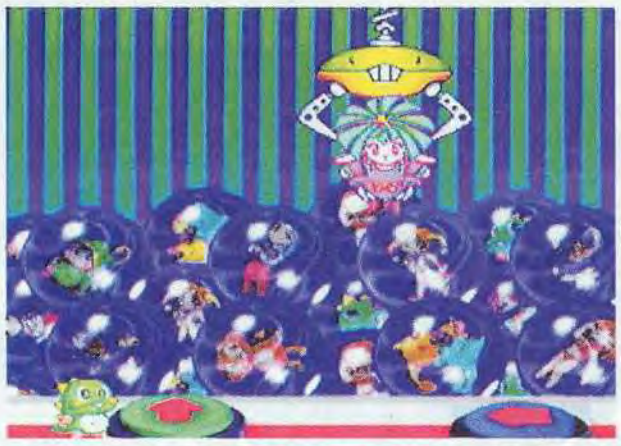




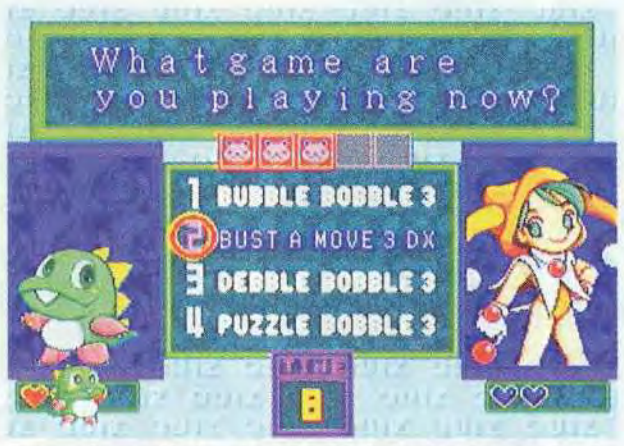
! Jetzt noch rasanter !
! Jetzt noch fetter !
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories !

Mega Fun – das Megazín für mehr Konsolenspaß!

Auf dieser schlichten Karte kann im Puzzle-Modus die weitere Route gewählt werden.



Kleine Zwischensequenzen sorgen bei einigen Varianten für kurze Verschnaufpausen.



Das eigentlich simple Spielprinzip steht in zahlreichen Variationen zur Verfügung.

3D-Jump&Run, 1-4Spieler, Nintendo

BUST-A-MOVE 3 DX

Nichts gegen die Flut an hochkarätigen Sport- und Rennspielen, die derzeit über uns hinwegrollt, aber zum Fest der Liebe ist etwas weniger hektische Spielekost doch auch willkommen. Ihr denkt genauso? Dann gebt Bust-a-Move 3 DX, einem feinen Denkspiel mit über 1.000 Rätseln, eine Chance.

Das Prinzip ist schnell erklärt: Mit einer kleinen Kanone am unteren Bildrand hat man verschiedenfarbige Blasen in die Luft zu schießen, wo sich schon diverse andere Blasen befinden. Bringt man drei Bubbles der gleichen Farbe zusammen, lösen sich diese auf. Ziel ist es, den kompletten Screen zu „säubern“, wobei man gehörig unter Zeitdruck steht, denn die Gebilde senken sich langsam und wenn sie den Boden erreichen, heißt es „Game Over“. Der neue Teil bietet zahlreiche Modi, in denen das Basiskonzept variiert wird: So etwa einen Puzzle-Modus, in dem die Rätselfolge frei gewählt werden kann, und Varianten, in denen per Splitscreen gegen den Computer und menschliche Kontrahenten angetreten werden kann. Der Langzeitmotivation überaus dienlich ist die Möglichkeit, eigene Levels zu erstellen, um sie dann stolz Freunden präsentieren zu können. In Sachen Sound und Grafik kann naturgemäß nichts Spektakuläres erwartet werden. Die Protagonisten jubeln zwar durchaus putzig, aber der generelle Look ist doch eher spartanisch – daran können auch die zahlreichen Hintergrundmotive nichts ändern. Eine kleine Besonderheit wird aber dennoch geboten: Wenn bis zu vier Spieler gleichzeitig Kugeln in die Luft jagen, wird diese Variante in der hohen Auflösung des Nintendo 64 dargestellt. Obwohl dann die Darstellung natürlich extrem klein und fitzelig ist, bleibt somit dennoch eine gute Übersichtlichkeit und Spielbarkeit gewahrt. Die Geräuschkulisse hat sich im Vergleich zu Bust-a-Move 2 nicht geändert: Immer noch wird ulkiges Gegrunze und Geschrei geboten - und einen Sound, den man treffenderweise wohl nur als Kirmesmusik bezeichnen kann.

Marco Marzinkowski

Neu ist die Möglichkeit , mit vier Spielern gleichzeitig anzutreten - für diesen Modus wird die hohe Auflösung des N64 genutzt.

MEINE MEINUNG!

Laßt euch bloß nicht von der spärlichen Grafik und der Dudelmusik abschrecken, denn sonst entgeht euch ein Denkspiel in der besten Tradition von Tetris und Co. Natürlich hat man das bewährte Konzept nicht großartig modifiziert, aber allein schon die Möglichkeit, eigene Puzzles erstellen zu können, sorgt für monatelangen Spielspaß. *Marco*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

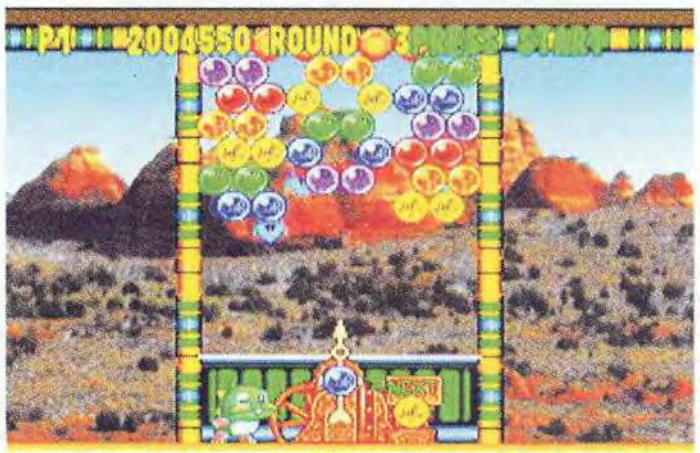
Titel: .....Bust-a-Move 3 DX
Genre: .....Denkspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Variabel
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion-Pak .....Nein
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....27
Preis: .....ca. DM 100,-
Datenträger: .....64 -MBit-Modul
Hersteller: .....Acclaim
Entwickler:...Distinctive Developments
Release:.....Erhältlich

Grafik: 43%
Sound: 59%
Dauerspaß: 90%

Gesamtwertung: 86%

Beurteilung: Zeitlos gutes Denkspiel für die ganze Familie, die auch mit vier Leuten gleichzeitig antreten kann.

Zu den bekannten Dinos aus Bubble Bobble gesellen sich diesmal auch andere Charaktere.

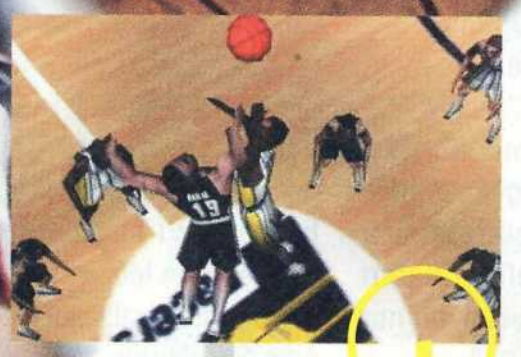


Trotz der durchaus abwechslungsreichen Hintergründe ist die Grafik natürlich nicht zeitgemäß.

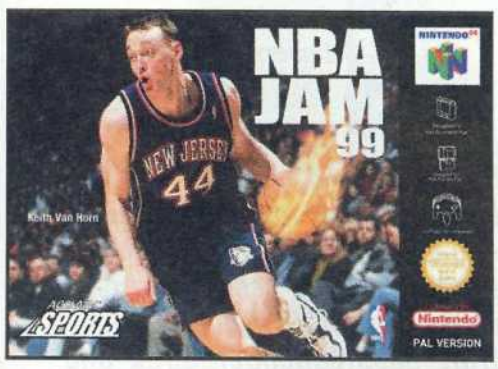
slam it

NBA JAM™ 99

Keith Van Horn
1997-98 Rookie Sensation



- Alle 29 NBA-Teams
- Einzigartig hochauflösende 3D-berechnete Arenen
- Mehr als 300 NBA-Spieler mit authentischen, zum verwechseln ähnlichen Gesichtern, Körpergrößen und Hautfarben
- Innovative 3D-Polygon-Engine, die eine umwerfend realistische Darstellung ermöglicht
- Kreieren Sie Ihre eigenen Spieler, Ihr eigenes Team und Ihre eigene Taktik



ACCLAIM SPORTS
www.acclaimsports.com

NINTENDO 64

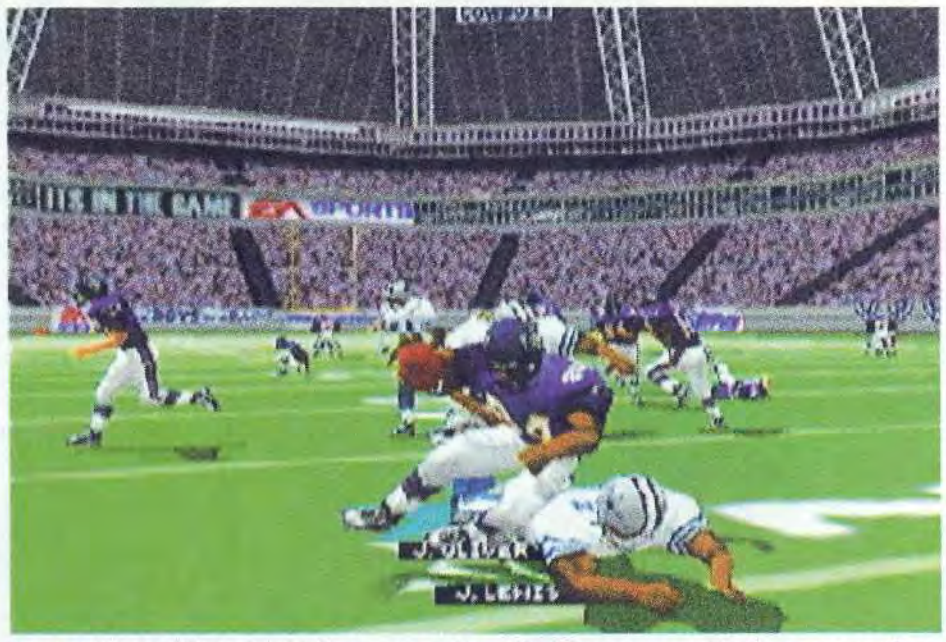
Super GAME BOY GAME PAK

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Game Boy, Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America NBA JAM '99 © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

Die Cracks sind detailliert dargestellt und verpixeln auch aus der Nähe betrachtet nicht zu stark.



In spektakulären Tacklings werden die Gegner zu Boden geworfen. Die höhere Auflösung läßt die Spieler dabei besser aussehen!

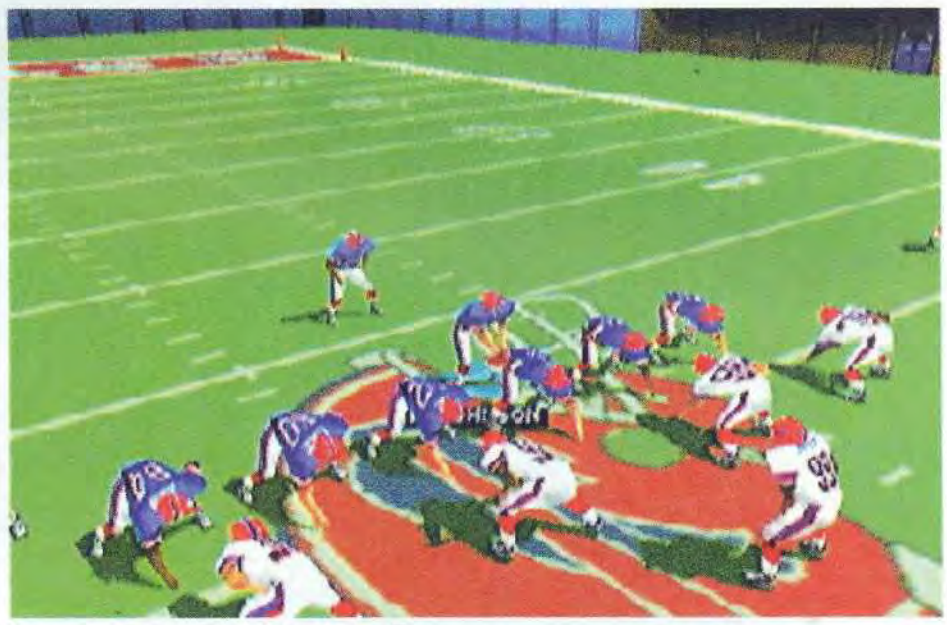
American Football, 1-4 Spieler, Electronic Arts

MADDEN NFL 99

Der US-amerikanische Nationalsport erfreut sich auch hierzulande zunehmender Beliebtheit. Nach den überzeugenden Titeln von GT Interactive und Acclaim versucht nun auch Electronic Arts, den Anschluß nicht zu verpassen, und präsentiert uns mit Madden NFL 99 sein neues Zugpferd.

Gegenüber der Ende 1997 erschienenen Version hat Madden NFL 99 deutlich an Qualität gewonnen. Neben der Verpflichtung der lizenzierten NFL-Spieler gibt es nun auch in grafischer Hinsicht nichts mehr zu bemängeln. In routiniert flüssigem 3D stürzen sich hochdetaillierte Spielerathleten auf den Gegner und reißen ihn mit gekonnten Tacklings zu Boden. Speziell für Einsteiger in diese im Grunde hochkomplizierte Sportart reduzierte man die Padsteuerung auf ein simples 1-Button-Handling. Für Fortgeschrittene dagegen, die mit den Spielregeln absolut vertraut sind, eröffnen sich umfassende Möglichkeiten sowohl für offensive als auch für defensive Spielzüge. Mit geschickten Täuschungsmanövern, Drehungen und Sprüngen läßt man die Defensive mitunter recht alt aussehen und landet so den einen oder anderen glorreichen Touchdown. Nach wie vor etwas wortkarg ist die Soundkulisse ausgefallen. Neben den üblichen Spielmodi, angefangen von einem einfachen Freundschaftsspiel bis hin zur kompletten Saison, erweist sich vor allem der Trainings-Modus als hilfreiches Mittel, um sich mit den grundlegenden Spielzügen vertraut zu machen. Daneben gibt es verschiedene Coaching-Möglichkeiten inklusive einem eher unbedeutenden Charakter-Editor, die jedoch vorwiegend nur für fanatische Anhänger des American Football von Interesse sein dürften. Neun unterschiedliche Kamera-Perspektiven rücken die rund dreißig verschiedenen Stadien ins richtige Licht und lassen selbst den Super Bowl übersichtlich vonstatten gehen.

Oliver Preißner



Insgesamt neun Kamera-Perspektiven stehen zur Auswahl.

Auch bei schlechten Wetterbedingungen werden die Matches ausgetragen.

Auch wenn der Bildschirm mit Spielern überfüllt ist, bleibt Madden NFL 99 flüssig.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Madden NFL 99*
Genre: ..... *American Football*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *Entfällt*
Preis: ..... *ca. DM 99,-*
Datenträger: *64-MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Electronic Arts*
Entwickler: ..... *Electronic Arts*
Release: ..... *Erhältlich*

Grafik: *80%*
Sound: *74%*
Dauerspaß: *84%*

Gesamtwertung: 82%

Beurteilung: Madden NFL 99 spielt sich angenehm flüssig, selbst Einsteiger kommen schnell mit dem ausbaufähigen Gameplay zurecht. Trotz ansprechender Optik und atmosphärischer Soundkulisse behält Acclaim aber weiterhin in Sachen Football die Nase vorn.

MEINE MEINUNG!

Wenn man nicht unbedingt Vergleiche zum derzeitigen Referenztitel zieht, kann man mit Madden NFL 99 vollauf zufrieden sein. Die einfache Steuerung macht es für jedermann interessant, auch wenn er sich bisher nur am Rande mit dieser Sportart auseinandergesetzt hat.

Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

JETZT GEHT'S LOS!

Nintendo 64 – Spiele

1080 ° Snowboarding	99,99
Aerofighters Assault	149,99
All Star Baseball '99	99,99
Banjo-Kazooie	99,99
Bio Freaks	139,99
Blast Corps	129,99
Body Harvest	99,99
Bomberman Hero	99,99
Buck Bumble	119,99
Bust-A-Move 3	99,99
C3 Racing	89,99
Centre Court Tennis *	**129,99**
Chopper Attack	139,99
Clay Fighters 63 1/3	AKTIONSPREIS! 49,99
Cruis'n USA	99,99
Cruis'n World	99,99
Diddy Kong Racing	99,99
Duke Rider 64 *	139,99
Earthworm Jim 3D *	99,00
Extreme G 2	**99,99**
F1 World Grand Prix	99,99
Fighters Destiny	139,99
Forsaken	119,99
F-Zero X	99,99
G.A.S.P.	149,99
Gex 64	129,99
Glover	99,99
GT Racing	129,99
Hexen 64	149,99
Holy Magic Century	149,99
Iggy's Recking Balls	99,99
Int. Superstar Soccer PRO '98	99,99
Knife Edge	99,99
Lylat Wars	99,99
Madden Football 99 *	**99,99**
Mike Piazza's Strike Zone *	139,99
Mission Impossible	99,99
Nascar '99	99,00
NBA Courtside	99,99
NBA Hangtime	149,99
NBA Live '99	109,99
NBA Pro '98	139,99
NFL Blitz *	119,99
NFL Quarterback Club '99	99,99
NHL Hockey '99	**109,99**
Off Road Challenge	139,99
Pilot Wings 64	129,99
Rakuga Kids	129,99
Rampage World Tour *	139,00
Robotron 64 *	139,99
San Francisco Rush	149,99
SCARS	139,99
Shadows of the Empire	149,99
Silicon Valley	99,99
Snowboard Kids	99,99
Starshot	109,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario Kart 64	99,99
Tetrisphere	99,99
Twisted Edge Snowboarding *	**119,99**
Virtual Chess 64	129,99
Virtual Pool *	99,99
Waialae Country Club Golf	119,99
Wayne Gretzky Hockey '98 3D	139,99
WCW vs. NWO Revenge	139,99
Wetrix	109,99
WWF: Warzone	99,99
Yoshi's Story	99,99

Nintendo 64 – Zubehör

Nintendo 64-Grundgerät incl. Super Mario	249,00
Control Pad (div. Farben)	ab 39,99
Game Buster	109,99
Import-Adapter	49,99
Lenkrad LX4 incl. Pedale und Rumble-Pak	129,99
Memory Card 1 MEG	29,99
Memory Card 4 MEG	69,99
Original Nintendo Antennenkabel	49,99
Original Nintendo Control Pad (div. Farben)	59,99
Original Nintendo Controller Pak (Mem.Card)	39,99
Orig. Nintendo Expansion Pak (RAM-Erw.)	**69,99**
Original Nintendo Rumble Pak	39,99
S-Video-Kabel	29,99
Ultraracer SV-384	79,99
X-Tender (Verlängerungskabel für Control Pad)	19,99

Neu von Acclaim:

NBA Jam '99
Nintendo 64 *
99,–

NHL Breakaway '99
Nintendo 64 *
99,–

Unser Tip des Monats:

Zelda
Ocarina of Time

Auf dieses Rollenspiel wartete wohl jeder N64-Besitzer voller Ungeduld. Nun ist es endlich soweit: Begleiten Sie den Helden Link in seinem neuesten Abenteuer!

Nintendo 64
119,–

Weitere Highlights für Nintendo 64:

Fifa Soccer '99
Nintendo 64 *
109,–

WipEout 64
Nintendo 64 *
139,–

Diese Titel dürfen in keiner Spielesammlung fehlen:

Turok 2
Nintendo 64 *
88,–

Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo 64 *
119,–

Wer bremst, verliert! Zwei Top-Rennsimulationen:

V-Rally
Nintendo 64 *
109,–

Top Gear Overdrive
Nintendo 64
119,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Die Media Point Stores:

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	**Berlin – Charlottenburg** im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644 U-Bahn Zoo+Ku-Damm Bus 100,119,129, X9	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel Tel.: (030) 247 21 585 Parkplätze vor der Tür	**Eberswalde** Eisenbahnstraße 82 neben Passage-Kino Tel.: (03334) 28 80 28 Bus 881, 882	**Bremen** Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl. Tel.: (030) 797 04 010 U9 W.-Schreiber-Platz	**Berlin – Neukölln** Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinpl.	**Bernau** im "Forum Bernau" Zepernicker Chaussee Tel.: (03338) 76 61 51 S-Bahn Friedenstal	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Versandzentrale
Media Point AG
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Die Kurse sind abwechslungsreich und bieten auch Abkürzungen.

Gewagte Jumps stehen natürlich auch auf dem Programm.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Kemco

TWISTED EDGE

Snowboard-Spiele sind auf dem Nintendo 64 nicht gerade in opulenter Auswahl vorhanden. Gerade mal zwei Titel stehen bislang zur Auswahl: Das kindlich angehauchte Snowboard Kids und das geniale 1080° Snowboarding vom Wave Race 64-Team. Da aller guten Dinge bekanntlich drei sind, schickt Kemco einen Titel auf die Piste, der in vielen Belangen durchaus der große (kleine?) Bruder von 1080° sein könnte. Kann die Klasse des großen Vorbildes erreicht werden oder bleibt es bei einem bemühten Versuch?

Neun Sportler – einige davon versteckt – stehen zur Auswahl, darunter auch ein Deutscher.

Kommt uns das nicht bekannt vor? Eine ähnliche Brücke gab es auch schon bei 1080°.

Geboten werden sieben Kurse, neun Sportler, 20 Boards, die sich in ihren Eigenschaften natürlich beträchtlich voneinander unterscheiden, und die Spielmodi Übung, Wettbewerb, Stunt sowie die Möglichkeit, per Splitscreen gegen einen menschlichen Kontrahenten anzutreten. In den Stunt-Arealen können insgesamt satte 30 Manöver mit der entsprechenden Übung aus- und durchgeführt werden, wobei die Steuerung wesentlich leichtgängiger ist als beim Rivalen von Nintendo. Entscheidet man sich hingegen für den Wettbewerb, hat man unterschiedlich große Kurspakete zu bewältigen und als Gesamtsieger eines vierköpfigen Felds abzuschließen, um so die nächsthöhere Stufe und neue Strecken zu erreichen. Bereits bekannte Pisten erfahren dabei in einer spiegelverkehrten Variante auch eine Zweitverwertung – eine Halfpipe ist leider nicht im Angebot. Grafisch hinterläßt der Titel einen recht gespaltenen Eindruck bei mir: Standard-Effekte wie Lensflares und kleine Details wie animierte Randobjekte oder Flugzeuge, die über die Piste gleiten, werden zwar geboten und die Frame-Rate ist erfreulich konstant, aber dafür wirkt alles nicht so liebevoll ausgearbeitet wie etwa bei 1080°. Zumal das Spieltempo recht niedrig ist und man des öfteren förmlich das Gefühl hat, über die Strecke zu kriechen.

Marco Marzinkowski

Die wilden Kamerafahrten im Replay lassen sich nicht manuell beeinflussen.

Logo – auch zwei Spieler gleichzeitig können an den Start.

MEINE MEINUNG!

Tja, wer zu spät kommt, den bestraft der Tester. Würde es kein 1080° Snowboarding geben, hätte Twisted Edge durchaus mehr Beachtung finden können. So bleibt der Titel aber in nahezu allen Belangen zweiter Sieger: Die Grafik ist zwar ähnlich, aber nicht ganz so detailliert ausgefallen wie beim großen Rivalen und die Steuerung ist zwar schnell erlernt, aber nicht ganz so facettenreich und realistisch wie beim Nintendo-Titel.

Marco

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

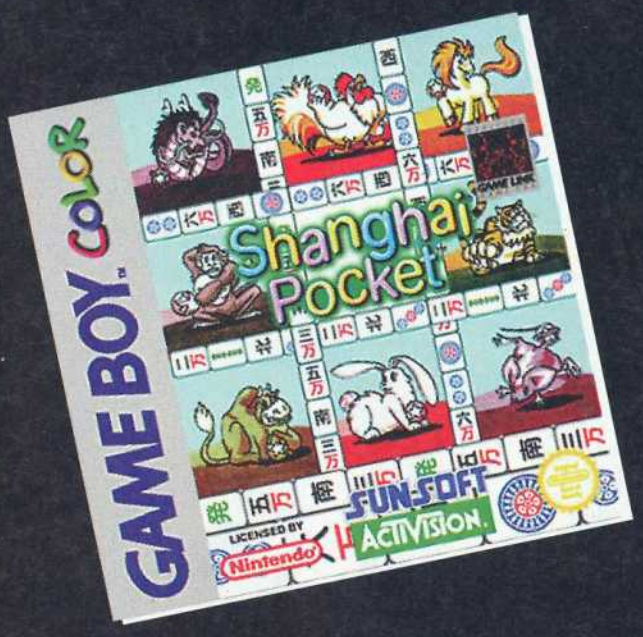
BEWERTUNG

Titel:	Twisted Edge Extreme Snowboarding
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	7 Kurse
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion-Pak	Nein
Hersteller:	Kemco
BRD-Release:	Ende Februar
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	gering

Grafik: 74%
Sound: 79%
Dauerspaß: 80%

IMPORT

Gesamtwertung: 77%



深思熟慮*

*Grübel grübel...

Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

CYBER SPACE

INTERACT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64

Auf der Rennbahn live dabei

- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf. **DM 139,99**

SV 393 A TREMOR PAK PLUS

Vibrationseinheit mit eingebautem Schacht für Speicherkarten

- Echte Erschütterungen garantieren ultimative Realitätsnähe
- Intensität der Erschütterungen in zwei Stufen regelbar (mit Stromsparmodus)
- Vorhandene Speicherkarten können weiterverwendet werden
- 1Mb Speicherkarte im Set enthalten

unverbindl. Preisempf. **DM 39,99**

SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK

Bequeme Transport-Gürteltasche für den Nintendo® GameBoy™

- Zusätzliche Taschen bieten ausreichend Platz für Zubehör und Software • Spritzwasserfestes, gepolstertes Material schützt die elektronischen Komponenten sicher vor Regen, Staub und Stößen

unverbindl. Preisempf. **DM 29,99**

SV 384 ULTRARACER 64

Handliches Mini-Lenkrad für N64

- Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
- Tastenumbelegungsfunktion • LED Status Indikator
- Memory Card Slot

unverbindl. Preisempf. **DM 59,99**

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Eingetragene Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

Fetz!!!

Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden.
Doch dafür mußt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen...
und beim großen Power Quest-Turnier geht´s dann so richtig ab!

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

Action, 1-4 Spieler, Kemco

KNIFE EDGE

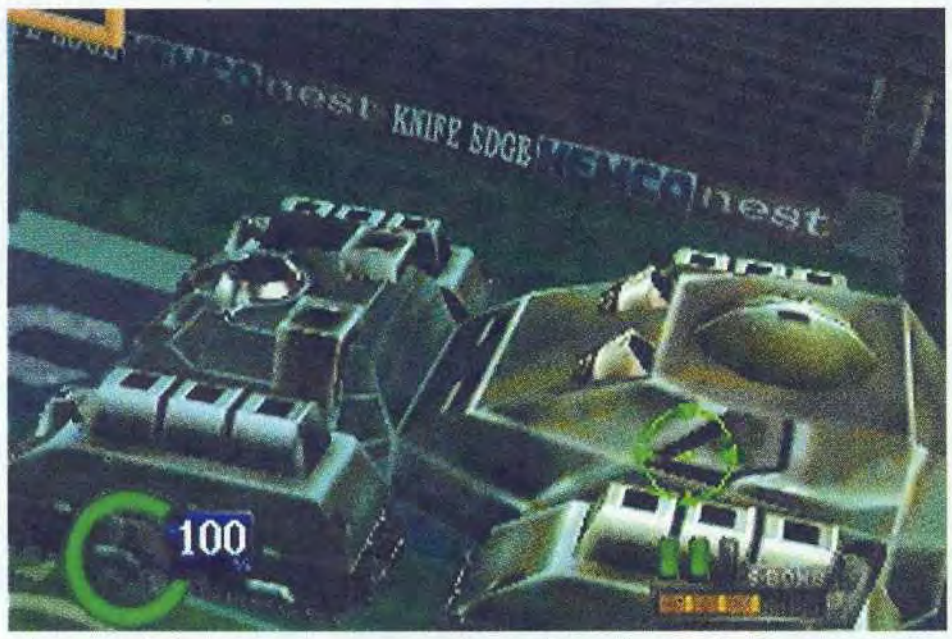
Mit Top Gear Overdrive hat Kemco in dieser Ausgabe einen N-Zone-Hit abgestaubt – leider kann Knife Edge aus dem gleichen Hause da überhaupt nicht mithalten...

Witzig und abgefahren: Euer Weg führt direkt durch das Maul dieses riesigen Kopfes.

Die Duelle mit den zahlreichen Bossen sind das Beste an Knife Edge, was nicht so schwer ist.

Bei Kemcos neuem 3D-Shoot 'em Up steigt der Spieler an Bord eines schwer bewaffneten Kampfjets (neben der ausbaubaren Vulcan Cannon gibt es noch einige Spezialwaffen und Smartbomben), der jedoch weitgehend vom Computer gesteuert wird. Ähnlich wie bei Relikten der frühen CD-ROM-Zeit à la Rebel Assault hat man daher keine direkte Kontrolle über den eigenen Flieger, sondern steuert mit dem Analogstick lediglich das Fadenkreuz über den Screen und pulverisiert die zahlreichen Gegner. Mit den C-Tasten kann man zwar die Position des Jets ein wenig beeinflussen, jedoch nicht die Flugbahn. Kann man in den ersten Levels vor dem Missionsstart noch einen von etlichen Wegen durch die Stages aussuchen, wird in den späteren Abschnitten die Kursänderung an den Abzweigungen offenbar per Zufall gewählt. Immerhin reicht die Bewegungsfreiheit aus, um gegnerischen Geschossen, Angriffen und (nur an wenigen Stellen) plötzlich auftauchenden Hindernissen auszuweichen. Besonders bei den Kämpfen gegen die Mittel- und Endgegner erweist sich dies als praktisch und der Spielwitz steigt in ansonsten nie erreichte Regionen (d. h. „ganz nett"). Im Multiplayer-Modus können sich bis zu 4 Spieler mit entsprechend vielen Fadenkreuzen auf dem Bildschirm Gefechte um den höheren Score liefern oder sich im normalen Spielmodus gemeinsam langweilen. Die Grafik ist dabei zwar innerhalb der Levels etwas abwechslungsarm, aber nicht schlecht – die Sound-Effekte leider schon.

Michael Pruchnicki



Tja, selbst in Japan mag man American Football: Dieser riesige Endgegner empfängt euch in einem Football-Stadium.

Ein Screen, vier Fadenkreuze: Wer bleibt am längsten wach?

BEWERTUNG

Titel:	Knife Edge
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Nein
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	6
Preis:	ca. DM 110,-
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Mitsui
Entwickler:	Kemco
Release:	Erhältlich

Grafik:	69%
Sound:	49%
Dauerspaß:	32%
Gesamtwertung:	48%

Beurteilung: *Ist es ein FMV-Actionspiel ohne Videos oder eine Lightgun-Ballerei ohne passende Pistole? Spielerisch kann Knife Edge jedenfalls absolut nicht überzeugen und landet spätestens nach dem Durchspielen wohl nie wieder im Modulschacht.*

MEINE MEINUNG!

Was für ein Langweiler! Mit einer Lightgun wäre das Spiel ja möglicherweise ganz spaßig, aber so? Die Grafik ist nicht gut genug, und das Spiel selbst? Viel „Spiel" gibt's hier jedenfalls nicht. Die minimale Bewegungsfreiheit ist ein Witz und das bloße Abschießen von Gegnern via Joypad ist ebenso stumpfsinnig wie öde. Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

深思熟慮*

*Grübel grübel...

Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

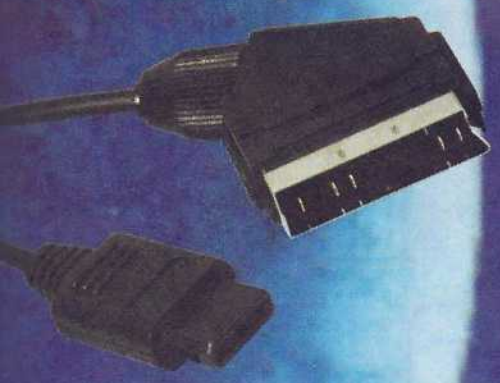
GAME BOY COLOR

MEMORY CARD

- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

MEMORY CARD PLUS

- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten



SCART-KABEL

- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

CONTROLLER PLUS 64

- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

JOY TECH GERMANY

JOLT PACK

- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

ADVANCED JOLT PACK

- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK

- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

Erhältlich bei

Theo KRANZ VERSAND

Tel. 0931/3545219

und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Fetz!!!

Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden.
Doch dafür mußt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen...
und beim großen Power Quest-Turnier geht´s dann so richtig ab!

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

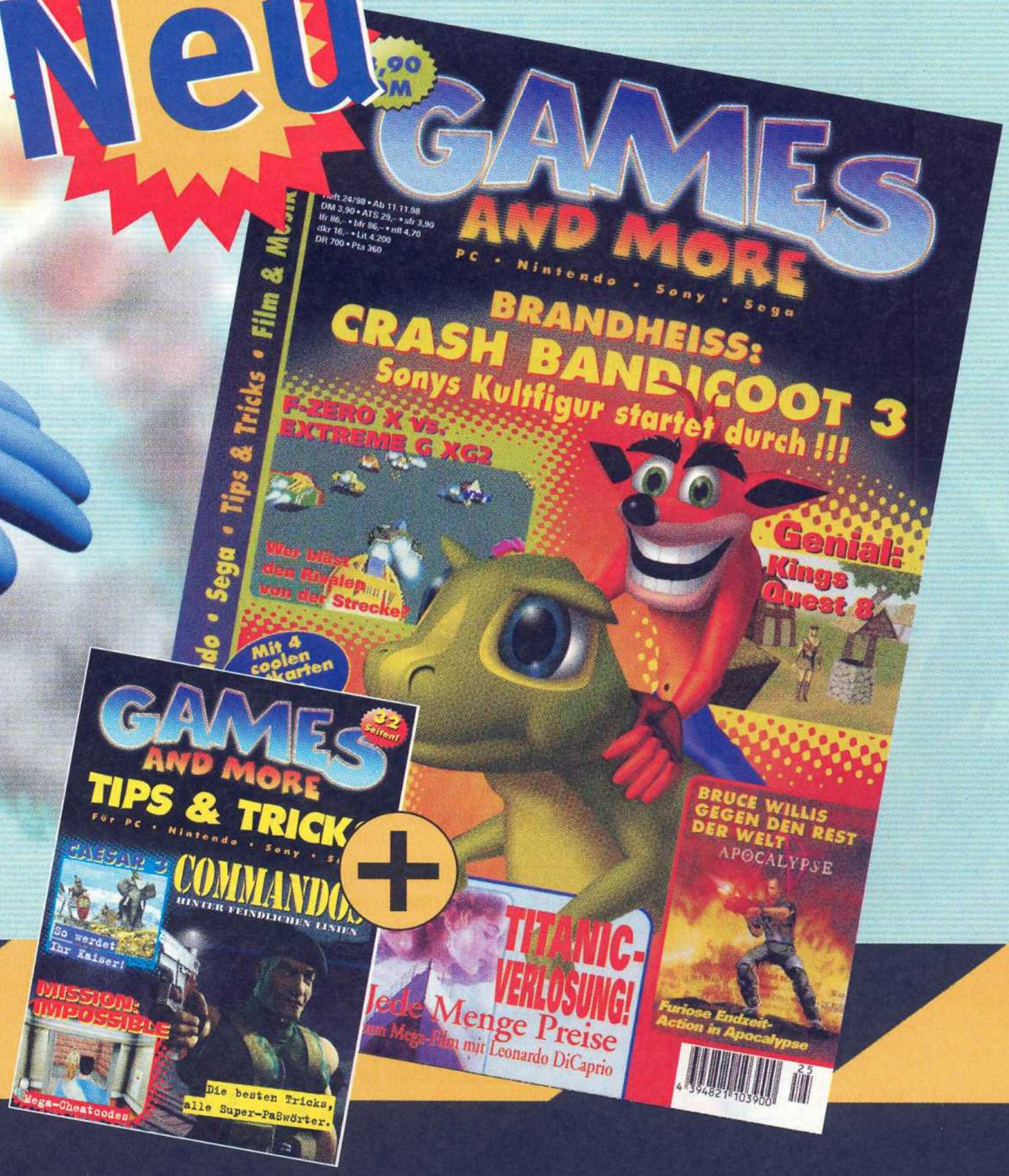
Nintendo

GAME BOY COLOR

Alle 14 Tage neu und aktuell!

schneller

Neu



PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: nzone@computec.de

ZELDA & CO.

1. Wie lange braucht man ungefähr, um Zelda 64 durchzuspielen?
N-ZONE Man wird wohl ungefähr 100 Stunden brauchen, um alles zu sehen. Kennt man den perfekten Weg, dann kann man es in 40 Stunden schaffen.

2. Wird Smash Brothers in Europa erscheinen?
N-ZONE Man darf davon ausgehen, daß dieses Spiel auch in Europa erscheinen wird.

3. Wird Zelda 64 nun als goldenes Modul ausgeliefert oder nicht?
N-ZONE In Deutschland wird es vermutlich keine goldenen Module geben, und wenn, dann nur in einer kleinen Auflage.

4. Wann wird Perfect Dark erscheinen?
N-ZONE Es soll im November 1999 veröffentlicht werden.

5. Ihr solltet wirklich eine Homepage machen!
N-ZONE Für etwa 6 Prozent der Leser, die Internetzugang haben, eine Homepage zu machen, lohnt sich leider nicht.

Manuel „Mario" Marcante

GEWINNSPIELE

Erst mal ein großes Lob an euch: Die N-Zone ist klasse! Doch nun zu meinen Fragen:
1. Wie wäre es, wenn ihr noch ein paar Gewinnspiele mehr machen würdet?
N-ZONE Wir hatten erst in der letzten Ausgabe ein Riesengewinnspiel, mit dem Resultat, daß wir circa 5.000 Postkarten bekommen haben. Unser Ziel ist es jedoch nicht, jeden Monat einige Seiten mit Gewinnspielen zu verschwenden, in denen es dann alte Ladenhüter zu gewinnen gibt.

2. Ihr hattet im XG2-Test geschrieben, daß das Spiel neue Maßstäbe setzt. Warum habt ihr dem ersten Teil dann 90% und dem Nachfolger 88% gegeben?
N-ZONE Müßten wir Extreme G 1 heute testen, dann würde es keine 90% mehr bekommen, der Zahn der Zeit nagt zweifellos an der Gesamtwertung. Deshalb empfehlen wir, nicht nur die Wertung zu lesen, sondern auch die Ausgabennummer, in der das Spiel getestet wurde.

3. Könntet ihr den Umfang der Rubrik „Leserbriefe" nicht erhöhen, zum Beispiel auf vier Seiten? Ich finde nämlich, daß der Kontakt der Zeitschrift zum Leser sehr wichtig ist. In anderen Zeitschriften ist das nämlich schon der Fall und ich glaube, das würde noch mehr Leute zur N-Zone locken.
N-ZONE Glaubt man den Zeugnisauswertungen, dann wird das Magazin hauptsächlich wegen der Tests, der Komplettlösungen und der Previews gekauft, die Leserbriefe würden den beliebteren Rubriken einfach nur Platz wegnehmen, deswegen mußten wir den Umfang der Leserbriefe schweren Herzens bei zwei Seiten belassen.

4. Ich bin der Meinung, daß ihr die SNES-News wieder einführen solltet, da ich bestimmt nicht der einzige bin, der mit der 16-Bit-Konsole sehr viel Spaß gehabt hat.
N-ZONE Erstaunlicherweise verlangte in den letzten Monaten niemand die Wiedereinführung der SNES, was wohl daran liegt, daß 99% der Leser ein N64 besitzen. Daß die meisten davon Spaß mit dem SNES hatten, ändert jedoch nichts daran, daß die Leute jetzt über N64-Spiele informiert werden wollen.

5. Könntet ihr jetzt, wo ihr die meistgekaufte Konsolen-Zeitschrift seid, nicht eine Internet-Seite eröffnen? So könnte man in der Zeit, in der man auf eure Zeitschrift warten muß, trotzdem News über die Spiele, auf die man wartet, bekommen. Eine Alternative wäre, daß ihr eure Zeitschrift alle 14 Tage erscheinen laßt, wobei ihr natürlich noch ein bißchen mehr Seiten drucken müßtet.
N-ZONE Eine Internet-Seite rechnet sich aus wirtschaftlichen Gründen derzeit überhaupt nicht, selbst für das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin, eine zweiwöchentliche Erscheinungsweise ist noch abwegiger. Das Magazin könnte dann gerade einmal 32 Seiten haben, womit jedoch kein Leser zufriedengestellt wäre.

7. Was mich ein bißchen enttäuscht hat, war, daß ihr so wenig über FIFA 99 geschrieben habt!
N-ZONE Wir haben alles gezeigt, was es zu berichten gab. Selbst bis zum heutigen Zeitpunkt (8. Dezember) gibt es noch keine spielbare FIFA 99-Version für die Nintendo-Presse.

8. Als ich neulich die Wertung von Zelda (der Test war wirklich klasse) las, habe ich mich gefragt, ob ein Spiel eigentlich auch über 100% bekommen kann. Geht das?
N-ZONE 100% bedeutet 100 von 100 möglichen, eine höhere Wertung ist folglich niemals möglich.

Schickt Eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

9. Ich finde eure Komplettlösungen wirklich gut und sie sollten auch so bleiben, aber die Leute, die die jeweiligen Spiele nicht haben – und das sind bestimmt nicht wenige – nerven sie nur. Könntet ihr nicht ein Extraheft mit Komplettlösungen machen, das alle drei Monate kommt, und dafür mehr Tests und Berichte von Spielen bringen?

N-ZONE Die Komplettlösungen sind einer der Hauptgründe, wieso die N-Zone gekauft wird. Würden wir diese in ein Sonderheft packen, dann würden die Auflagenzahlen der N-Zone drastisch sinken. Mehr Tests wären auch ohne die Komplettlösungen nicht möglich! Wir testen alles, was kommt, wir können allerdings keine Spiele herbeizaubern.

10. Was bedeuten diese „Only for N64"-Zeichen oben rechts auf manchen Spielepackungen?

N-ZONE Wenn dieses Zeichen auf der Packung zu finden ist, bedeutet dies, daß es dieses Spiel nur für das Nintendo 64 gibt. Bei Spielen wie FIFA 99 wird man einen derartigen Hinweis jedoch nicht finden.

Azad Derakhshani, dazad@thus.k.nw.schule.de

SPEICHERBEDARF

1. Da ihr ja in der aktuellen N-Zone (12/98) über Westwoods Geheimspiel berichtet habt, wird Command & Conquer wohl nicht mehr kommen, oder doch? Warscheinlich reicht der Platz auf dem Modul nicht!

N-ZONE Das eine hat mit dem anderen nichts zu tun, Westwood hat nämlich mehrere hundert Mitarbeiter, die in der Lage sind, verschiedene Projekte gleichzeitig zu machen. Platzmangel auf dem Modul befürchte ich nicht, denn wenn man die Videosequenzen wegläßt, ist Command & Conquer nicht übermäßig groß. Den Vorgänger Dune II gab es ja auch für den Mega Drive.

2. Wie hoch ist die maximale Speicherkapazität bei Modulen?

N-ZONE Da gibt es eigentlich keine feste Beschränkungen. 256 MBit (= 32 MByte) sollten jedoch eine ganze Weile ausreichen.

3. Werden mit dem Expansionspak alle Spiele flüssiger?

N-ZONE Nein, überhaupt nicht. Nur Spiele, welche die Speichererweiterung explizit unterstützen, profitieren davon. Flüssiger wird dadurch jedoch nichts, in der Regel wird nur die Grafikaufösung erhöht.

4. Wird Nintendo beim Nachfolger des N64 ein CD-Laufwerk verwenden?

N-ZONE Ich persönlich vermute eher, daß ein DVD-Laufwerk zum Einsatz kommt.

6. Reizen die heutigen Spiele das N64 vollkommen aus?

N-ZONE Ich hoffe nicht, den Gegenbeweis müssen Perfect Dark & Co. antreten.

7. Wie oft werden die Spieledateien auf Modulen komprimiert?

N-ZONE Wie oft? In der Regel werden alle Daten komprimiert, wobei ein Faktor 1:3 wahrscheinlich ist.

8. Habt ihr schon gewußt, daß der Dreamcast eine 64-Bit-Konsole ist?

N-ZONE Wenn der Dreamcast eine 64-Bit-Konsole ist, dann müßte man das Nintendo 64 als 32-Bit-Konsole bezeichnen, denn auch im Nintendo 64 arbeitet nur ein 32-Bit-Prozessor mit speziellen 64-Bit-Bereichen.

Stephan Kurth

QUAL DER WAHL

1. Ich kann mich nicht entscheiden, ob ich Turok2, WCW vs. NWO Revenge oder Zelda kaufen soll. Ich mag Ballerspiele, aber ich bin auch Wrestlingfan und habe jetzt fast ein Jahr auf Zelda gewartet und mag eigentlich nicht mehr warten! Was soll ich tun?

N-ZONE Ohne die beiden anderen Spiele abwerten zu wollen: Zelda muß man sich einfach holen, dieser Meisterwerk ist revolutionär.

2. Wie groß ist die Möglichkeit, daß Turok 2 indiziert wird?

N-ZONE Wir sehen gar keinen Grund dafür, Turok 2 zu indizieren. Man kämpft weder gegen Menschen, noch ist es gewaltverherrlichend.

3. Kriege ich das Nintendo-Video von euch, ohne daß ich das Abo kaufen muß?

N-ZONE Dies ist aus naheliegenden Gründen natürlich nicht möglich, denn dann würden sich die mittlerweile 8.600 Abonnenten ziemlich veralbert vorkommen, da sie eine bevorzugte Behandlung verdient haben.

Rieg Rodig, 86199 Augsburg

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Mario)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Game Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten:_____
_____
Will ich demnächst kaufen:_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Zelda-Aufkleber (Umschlag)	___	❑	❑	❑
News (S. 4-7)	___	❑	❑	❑
Nintendo 99 (S. 8-11)	___	❑	❑	❑
Smash Brothers (S. 12)	___	❑	❑	❑
Southpark (S. 14)	___	❑	❑	❑
Extreme-G-2-Wettbewerb (S. 18-19)	___	❑	❑	❑
Top Gear Overdrive (S. 28-31)	___	❑	❑	❑
Rush 2: Extreme Racing (S. 32-33)	___	❑	❑	❑
NHL Breakaway 99 (S. 34-35)	___	❑	❑	❑
S.C.A.R.S. (S. 36-38)	___	❑	❑	❑
Starschnitt Zelda (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Poster Turok 2 (S. 43-46)	___	❑	❑	❑
Twisted Edge (S. 52)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 61)	___	❑	❑	❑
Holy Magic Century (S. 62-64)	___	❑	❑	❑
Body Harvest-Lösung (S. 66-76)	___	❑	❑	❑
Kleinanzeigen (S. 78-79)	___	❑	❑	❑
Lesertips (S. 80)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 1/99)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 1 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

BOROS

Liebt euch

VIVA

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Draußen schneit es und es ist kalt – was kann es da Schöneres geben, als in der warmen, gemütlichen Wohnung die heißesten Games zu zocken und gegebenenfalls die neuesten Cheats auszuprobieren? Dieses Mal habe ich Unterstützung im Kampf gegen die Body Harvester zu bieten und dazu spezielle Goodies für Pistensäue, die sich gerade mit Rush 2: Extreme Racing USA oder Extreme G 2 beschäftigen. Also, ich wünsche euch ein schönes Fest, einen guten Rutsch und ein gesundes, verspieltes Jahr 1999.

Euer Marco Marzinkowski

Body Harvest (D)

Als Ergänzung zur Sammelkarte der letzten Ausgabe hier noch weitere Cheats:

Leichteres Spiel:
Geht zur Schwierigkeitsauswahl und drückt mehrmals Links, bis „Very Easy" erscheint.

Schwierigeres Spiel:
Geht zur Schwierigkeitsauswahl und drückt mehrmals Rechts, bis „Very Hard" erscheint.

Mutierte Aliens:
Gebt als Namen ICHEAT und dann während des Spiels bei einem Kampf gegen einen „normalen" Harvester folgende Kombination ein:
C-unten, Oben, Z, Z, C-rechts und Rechts

Dicke Beine:
Gebt als Namen ICHEAT und dann während des Spiels folgende Kombination ein:
Links, A, Rechts und Unten

Reparatur des aktuellen Fahrzeugs:
Gebt als Namen ICHEAT und das während des Spiels folgende Kombination ein:
Unten, Oben, Rechts, A, B, Links und C-rechts

Aliens in der Nähe werden zerstört:
Gebt als Namen ICHEAT und dann während des Spiels folgende Kombination ein:
A, C-oben, C-oben, Oben und Links

Rush 2: Extreme Racing (US)

Versteckte Autos:
Indem ihr versteckte Schlüssel einsammelt, könnt ihr für die Tracks von Rush 2 geheime Autos freischalten. Für jeweils vier gefundene Schlüssel winkt ein Wagen, darunter Taxis, Formel-1-Flitzer und ein Prototyp. Um letzteres Gefährt zu bekommen, müßt ihr alle zwölf Schlüssel finden.

Geheimer Track und Raketen-Auto:
Um das Raketen-Auto zu bekommen, müßt ihr im Circuit-Modus Erster werden. Zusätzlich zu diesem Wagen wird die geheime Midway-Strecke aktiviert, auf der ihr durch die Studios der Firma flitzen könnt.

Cheat-Menü:
Geht zum Setup-Bildschirm und haltet L, R und Z gedrückt. Drückt dann noch zusätzlich alle vier C-Tasten. Wenn ihr es richtig gemacht habt, sollte unter der Audioanzeige nun „Cheats" erscheinen. Um die Codes auszuwählen, müßt ihr den Cursor auf den gewünschten Cheat plazieren und L, R und Z gedrückt halten. Drückt nun die vier C-Tasten zwei- bis fünfmal. Für jeden Code müssen die C-Knöpfe unterschiedlich oft gedrückt werden.

Extreme G 2 (D)

Screen dreht sich:
Wem das Tempo und die ohnehin schon krasse Farbgebung von Extreme G 2 noch nicht reichen, der kann mit dem folgenden Cheat, der als Name eingegeben werden muß, bewirken, daß sich der Screen permanent dreht:
SPIRAL

Draufsicht:
Dieser Cheat ist auf die selbe Weise einzugeben wie der erste und erzeugt eine übersichtliche Ansicht von oben:
SPYEYE

Venom Bike:
Wer in den Genuß des ultraschnellen Venom Bikes kommen will, muß den Atomic Contest gewinnen oder einfach folgendes Paßwort eingeben:
868QCMH3H9HT

Wasp Bike:
Das zweite Bonus Bike winkt, wenn ihr das Paßwort 55HZ1MH3H9H1 eingebt.

Teil 1

HOLY MAGIC CENTURY

Willkommen zu unserem Führer durch die Ländereien von Holy Magic Century. In diesem Monat geleiten wir euch durch die ersten beiden Missionen. Erst wenn ihr diese bestanden habt, könnt ihr eure Reise fortsetzen und das Eltale-Buch wiederfinden.

Melrode

Sprecht zu Beginn mit dem König. Dreht euch um, geht durch die Tür und die Treppen hinunter. Folgt dem Korridor, bis ihr in den nächsten Raum kommt. Nehmt die nächsten Treppen nach unten. Sprecht im folgenden Raum mit der Frau. Verlaßt diesen durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite, geht die dritte Treppe hinunter und öffnet die Tür am Treppenende. Ihr befindet euch jetzt in einem

Flur mit vier Türen auf der linken Seite. Nehmt die erste Tür und ihr trefft wieder auf eine Frau. Die anderen Räume braucht ihr nicht zu betreten – sie sind alle leer. Dreht euch am Ende des Korridors nach rechts und geht dort durch die kleine Tür zu eurer Rechten. Sprecht mit den zwei Frauen im Hof und öffnet die Truhe an der rückwärtigen Wand. Auf der gegenüberliegenden Seite des Hofes befindet sich eine Tür, die zu einem kleinen Vorratsraum führt. Öffnet dort die Truhe und geht zu dem Flur zurück, der auf der gegenüberliegenden Seite des Hofes liegt. Jetzt müßt ihr euch nur noch nach rechts wenden und durch

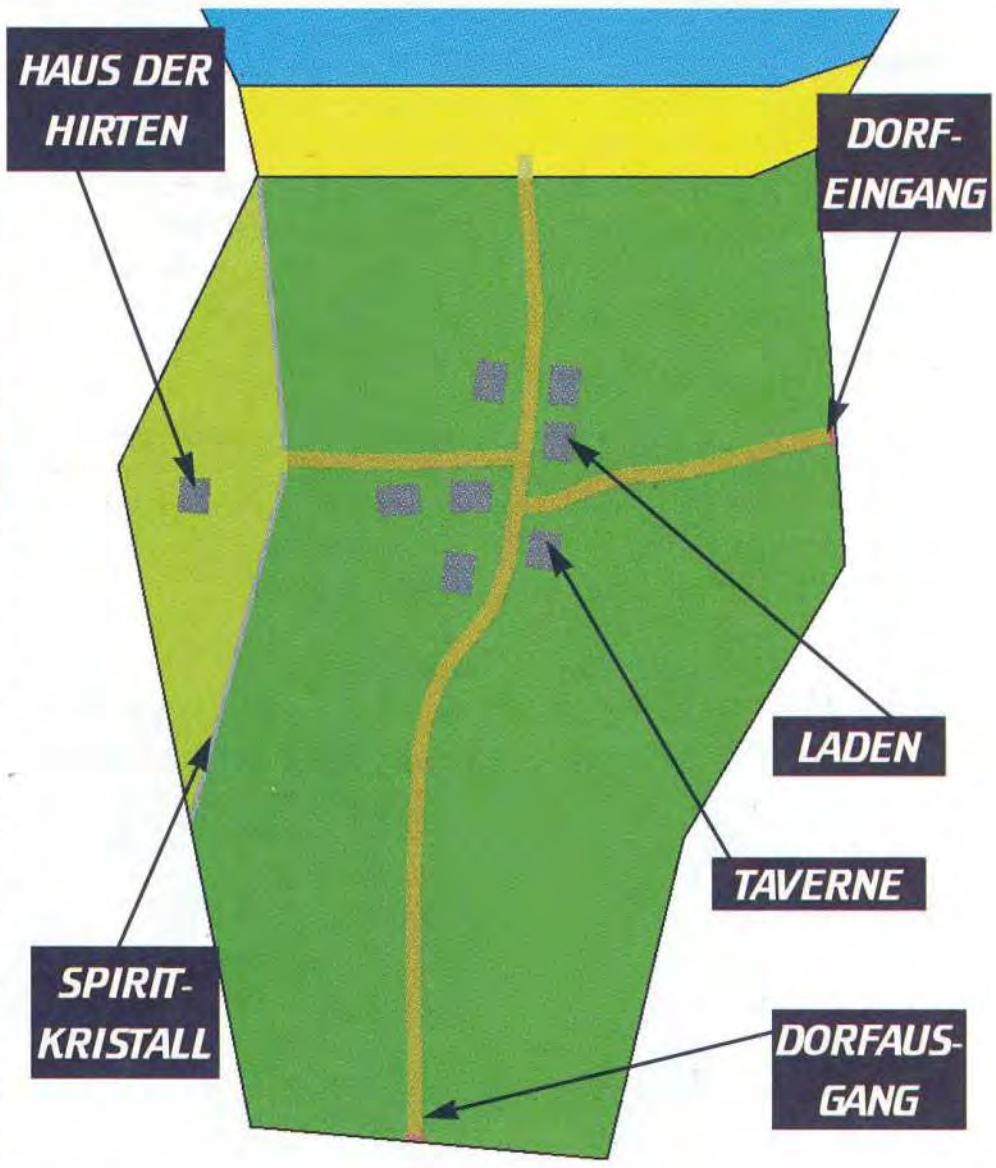
die große Doppeltür gehen, durch die ihr in die Kapelle gelangt. In der Kapelle geht ihr durch die Tür auf der Gegenseite in die Küche. In der Truhe befindet sich Brot – die Frau wird euch ebenfalls einen Laib geben. Auf der gegenüberliegenden Seite der Kirche findet ihr rechts neben dem Altar noch eine kleine Tür. Betretet diesen Raum und ihr werdet vom Priester gesegnet. Verlaßt das Gebäude durch die große Doppeltür am Ende der Kapelle. Geht links an der Außenseite des Hauses entlang, bis ihr zu dem Stall kommt. Im Heu findet ihr einen Spirit-Kristall (wird auch als „verlorener Geist“

bezeichnet). Sackt diesen ein, geht an der Hausseite zurück und folgt dem Pfad, der in die Stadt führt. Sprecht mit jedem Dorfbewohner, um alle Informationen zu bekommen. Sucht in jedem Haus nach Truhen. Eine befindet sich in der Unterkunft des Hirten. In der Ecke seines Feldes ist zudem ein Spirit-Kristall versteckt. Das Gebäude, an dessen Dach ein gelbes Schild befestigt ist, ist ein Laden. Dort bekommt ihr die Flügel, die euch erlauben, ins Dorf zurückzukeh-

ren, ohne daß ihr erst durch die Landschaft marschieren müßt. Für jedes Dorf gibt es Flügel in einer bestimmten Farbe. Da ihr

diese jedoch nur einmal benutzen könnt, müßt ihr nach deren Gebrauch wieder den entsprechenden Laden aufsuchen, wenn ihr euch nochmals mit den Flügeln zurücktransportieren lassen wollt. Neben dem Laden befindet sich eine Taverne. Wann immer ihr eine solche aufsucht, könnt ihr euer Spiel speichern. Außer-

dem begegnen euch hier viele Personen, darunter auch der mitreisende Shannon, den ihr in jeder Taverne treffen werdet. Untersucht die Tavernen gründlich. Sie haben häufig einen Keller und Räume im ersten Stock. Geht nach dem Speichern zu der Doppeltür im Süden des Dorfes. Diese führt ins offene Feld und euch in die ersten Schlachten.



Folgt dem Weg durch das offene Gelände zu den Bäumen. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich eine kleine Hütte. Betretet diese und sprecht mit dem alten Mann. Wenn ihr die Hütte verlaßt, solltet ihr nicht vergessen, den Spirit-Kristall mitzunehmen, der im Garten versteckt ist. (Baut zuerst die Feuer- und Wasserelemente aus. Ihr müßt eure Magie möglichst schnell hochfahren und einsatzbereit machen.) Von den Gegnern werdet ihr nach dem Zufallsprinzip angegriffen. Manchmal müßt ihr drei oder vier Kämpfe hintereinander durchstehen. Es kann aber auch vorkommen, daß ihr herumlauft, ohne auf ein einziges Monster zu stoßen. Grundsätzlich gilt: Je mehr Gefechte ihr bestreitet, desto mehr Treffer- und Magiepunkte bekommt ihr. Daher lohnt es sich, auch die Areale abseits des Weges nach den verlorenen Kristallen abzusuchen.

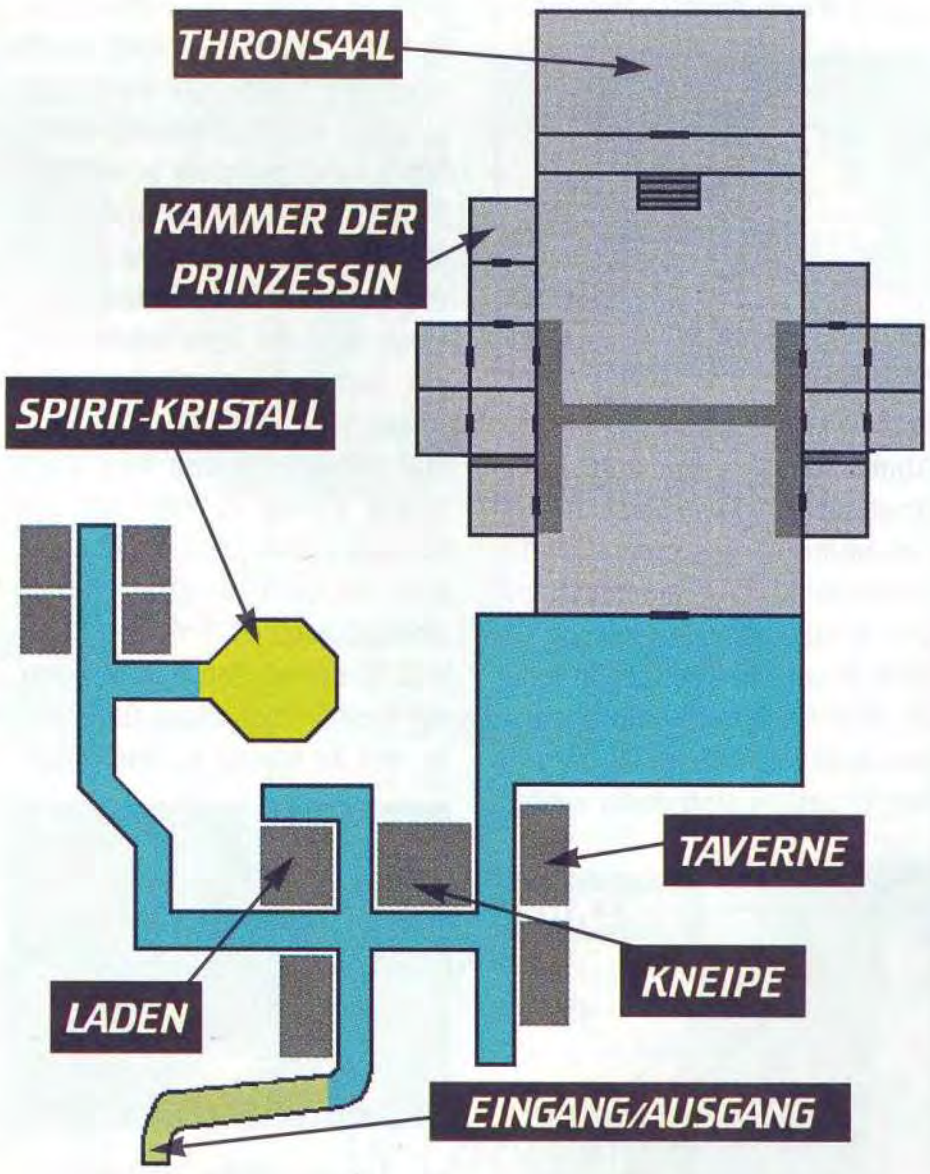
Nach einer Weile kommt ihr zu einer Weggabelung. Der linke Pfad führt in die Wälder. Auf dem rechten gelangt ihr in die Stadt Dondoran. Folgt dem rechten Weg, bis ihr zu den Stadttoren kommt. Betretet die Stadt und ihr braucht euch um die Monster für eine kurze Weile keine Sorgen mehr zu machen.

Dandoran

Wenn ihr die Stadttore passiert habt, müßt ihr nicht mehr befürchten, angegriffen zu werden. Innerhalb der Mauern könnt

ihr euch sicher bewegen. Sucht die Taverne und speichert dort ab, bevor ihr das Spiel fortsetzt. Außerdem werdet ihr einen Laden finden, in dem ihr die gelben Flügel bekommt. In einer Kneipe könnt ihr euren Brotvorrat aufstocken. Wenn ihr mit

jedem Dorfbewohner sprecht, wißt ihr bald, wie eure erste Mission aussehen wird. Seid ihr am Hauptgebäude angekommen, betretet es und schaut euch um. Es gibt viele Räume, in denen sich Truhen befinden. Geht im Eingangsbereich durch die Tür zur Linken und nehmt die Treppen in den ersten Stock. Folgt hier dem Geländer bis zu der gegenüberliegenden Tür. Ihr könnt jetzt die Kammer der Prinzessin betreten. Geht an der Hofdame vorbei und durch die Tür im hinteren Teil des Raumes. Dort trefft ihr die Prinzessin. Sprecht mit ihr und öffnet die drei Truhen. Kehrt zurück in die Haupthalle und steigt die Haupttreppe zum Thronsaal empor.



Sprecht mit der Wache, bevor ihr eintretet. Danach wird euch der König bitten, den Erdkristall wiederzubeschaffen.
Verlaßt das Schloß und geht zu dem gelben Feld. Dort findet ihr einen Spirit-Kristall. Verlaßt die Stadt und wandert zu der Weggabelung zurück. Nehmt jetzt den anderen Weg, der euch in den Connor-Wald führt. Dort folgt ihr von Anfang an dem braunen Pfad nach links und bleibt auf diesem. Da die Kämpfe jetzt heftiger werden, solltet ihr den Wald erst betreten, wenn ihr genug Erfahrungspunkte gesammelt habt. Nach kurzer Zeit kommt ihr zu einer Hütte. In dieser findet ihr die Giganten-Stiefel und einen Spirit-Kristall. Packt sie ein und verlaßt die Hütte. Bleibt weiter auf dem Weg, bis ihr zu einem Baum kommt, an dessen Seite eine Wurzel in den Pfad hineinreicht. Hinter dieser findet ihr wieder einen Spirit-Kristall. Nehmt ihn mit und geht weiter. Später kommt ihr zu einer grauen Dop-

peltür. Nehmt den davor liegenden Spirit-Kristall und tretet ein. Dort erwartet euch der Kampf mit dem Räuber Solvaring. Es ist nicht ratsam, diesen Gegner direkt anzugreifen. Ihr solltet ihn aus der Ferne erledigen. Setzt

eure stärksten Zaubersprüche ein, um Solvaring so schnell wie möglich auszuschalten. Der Feuerzauber ist besonders wirksam. Haut ihm ein paar Feuerbälle um die Ohren. Ist er besiegt, erhaltet ihr den Erdkristall. Habt ihr alle Gegenstände, die sich in der Nähe befinden, aufgesammelt, kehrt ihr zum König von Dondoran zurück. Hinter dem König öffnet sich ein Geheimraum, in dem sich viele Truhen befinden. Greift euch die Gegenstände, die ihr braucht, und geht zum Eingang desConnor-Waldes zurück.

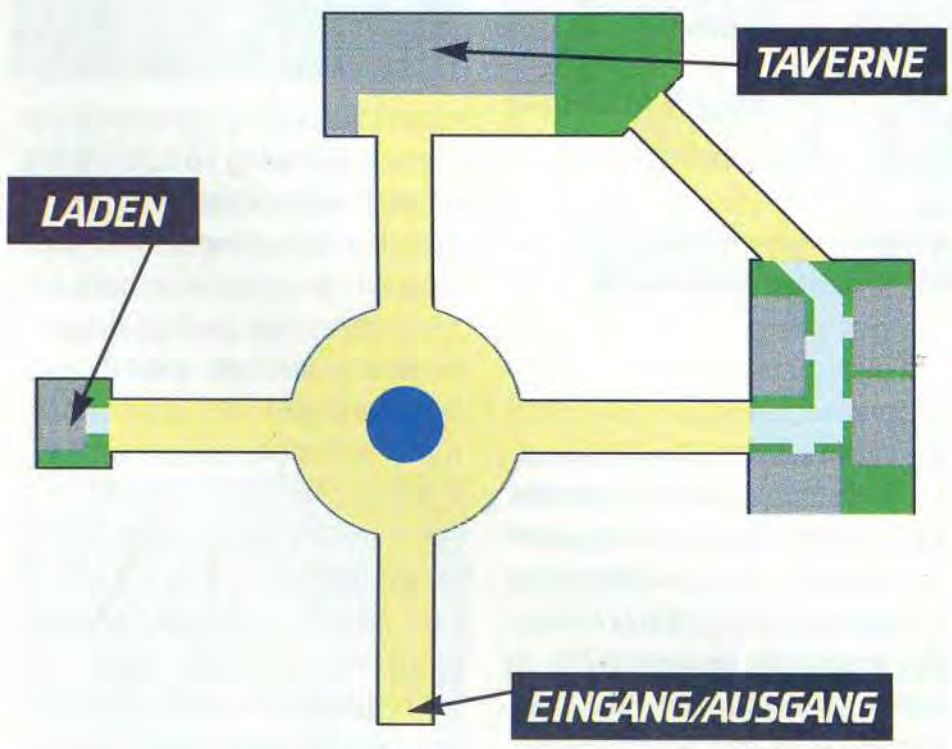
Wenn ihr diesmal an die Wegkreuzung in den Wäldern gelangt, müßt ihr nach rechts gehen. Folgt dem Pfad und nehmt unterwegs die zwei Spirit-Kristalle mit. Am Ende des Weges befindet sich eine hölzerne Tür. Links daneben

findet ihr eine Truhe. Sackt deren Inhalt ein und geht durch die Tür in den nächsten Abschnitt. Schaut jetzt auf eure Karte und ihr werdet bemerken, daß unten ein Schiff erschienen ist. Bewegt euch nach Süden, bis ihr das Schiff erreicht habt. Plättet alle Monster, die euch aufhalten wollen. Haltet die Augen offen, damit euch die vielen Spirit-Kristalle nicht entgehen. Habt ihr den Hafen im Süden erreicht, geht ihr in die Taverne und speichert euer Spiel. Sprecht mit Shannon, verlaßt die Taverne und klettert an Bord des Schiffes. Auf dem Deck sprecht ihr mit dem Seemann. Danach geht ihr in die Hauptkabine im hinteren Teil des Schiffes. Sobald ihr diese betreten habt, dreht ihr euch um und geht wieder heraus. Ihr seid jetzt über den See an das gegenüberliegende Ufer transportiert worden. Verlaßt das Schiff und erklimmt die Stufen. Dort gibt es eine Taverne, in der ihr euer Spiel speichern könnt. Ist das erledigt, betrachtet die Karte. Im Norden befindet sich die Stadt Larapool. Startet bei der Taverne, überquert die Brücke und geht nach Norden zur Stadt.
Nach der zweiten Brücke steht ihr wieder vor eine Wegkreuzung. Nehmt die rechte Straße nach Norden. Nach der letzten Brücke trefft ihr in der Stadt Larapool ein.

LARAPOOL

Seht euch in der Stadt um und sprecht mit jedem, den ihr trefft. Da viele Leute herumlaufen, solltet ihr sicherstellen, daß ihr mit jedem eine Unterhaltung führt. Außerdem gibt es einem Laden, in dem ihr die blauen Flügel einsammeln könnt. Und auch eine Taverne, in der abgespeichert werden kann, fehlt nicht. Da die Taverne in Larapool sehr groß ist, müßt ihr jeden Raum durchsuchen. Im ersten Stock gibt es nur einen Raum, den ihr betreten könnt. Dort befindet sich die Zauberin, von der euch die anderen Dorfbewohner erzählt haben. Sprecht mit ihr und sie schickt euch auf eure nächste Mission.

Verlaßt die Stadt, wenn ihr zum Abmarsch gerüstet seid. Geht über die Brücke, über die ihr gekommen seid, zurück in die Landschaft. Ruft die Karte auf den Bildschirm und verschafft euch einen Überblick. Jetzt müßt ihr den Windward-Wald ansteuern. Geht die Strecke bis zu dem Schiff zurück und dann weiter.



Sobald ihr das weiße Schild an einer weiteren Wegkreuzung seht, müßt ihr euch rechts halten und die braune Holzbrücke überqueren. Auf der gegenüberliegenden Seite der Brücke geht ihr durch den Sumpf-Abschnitt und haltet euch links. Geht durch den schlammigen Untergrund, bis ihr zu der Hütte neben der großen Brücke gelangt. Betretet die Hütte und ihr trefft zwei große Kerle. Sprecht mit diesen. Sie werden euch mitteilen, daß die Brücke beschädigt ist und erst in einer Woche wieder passiert werden kann. Es gibt nur eine Alternative: Ihr müßt durch die tödliche Cull-Hazard-Höhle.
Ruft die Karte auf und sucht nach der Route, die euch zum Eingang der Cull-Hazard-Höhle führt. Geht auf dem sumpfigen Pfad durch das Tal und dann über die hölzerne Brücke zurück. Wieder am weißen Schild angelangt, folgt ihr dem linken Pfad, als wenn ihr nach Larapool zurückgehen wolltet. Aber diesmal verlaßt ihr den Weg nach rechts, sobald ihr das Ende des kleinen Abhangs erreicht habt. Nun passiert ihr einen engen Gebirgsabschnitt. Folgt dem Weg und überquert den Baumstamm, der eine Brücke bildet. Geht weiter und ihr kommt zu einer Taver-

ne. Betretet diese, speichert ab und passiert dann die hölzerne Brücke. Auf der anderen Seite müßt ihr nur noch geradeaus, bis ihr vor dem Eingang zur Cull-Hazard-Höhle steht.
In der Höhle lauern die gefährlichsten Kreaturen auf euch, denen ihr bisher begegnet seid. Da die Höhle anfangs sehr schmal ist, könnt ihr die Monster nacheinander abfertigen. Sobald aber der Weg breiter wird, müßt ihr vorsichtiger sein. Nun werdet ihr von größeren Gegnerhorden angefallen. Da die Höhle sehr lang ist, solltet ihr im Laufschritt hindurchrennen. Nach einiger Zeit steht ihr wieder vor einer Wegkreuzung. Geht nach links und ihr kommt zu einem Spirit-Kristall und einer Truhe. Sammelt diese Gegenstände ein und kehrt zur Gabelung zurück. Diesmal geht's nach rechts. Folgt dieser Route und vernichtet die Monster, die euch begegnen. Ihr gelangt in einen anderen Tunnel, der zu einer riesigen Kletterpflanze führt. Benutzt diese als Brücke und rennt darauf bis zum Ausgang der Höhle. Folgt dem Weg und ihr kommt zu einer weiteren Höhle. Nach deren

Durchquerung kommt ihr zu dem kleinen Dorf Normoon. Schlendert durch das Dorf und ihr werdet einen Laden und eine Taverne finden. Betretet die Taverne, speichert euer Spiel und sprecht mit Shannon. Wenn ihr das Kornfeld gründlich durchsucht, findet ihr dort einen versteckten Spirit-Kristall. Wenn ihr alles habt, steigt ihr den Hügel hinauf und betretet den Windward-Wald. Wenn ihr dem Weg durch den Wald folgt, kommt ihr zu einem kleinen Verschlag. Hier findet ihr innerhalb und außerhalb des Verschlages viele versteckte Extras. Sobald ihr alles einkassiert habt, geht ihr weiter, bis ihr auf Zelse trefft. Wie schon beim letzten Boßgegner könnt ihr euch auch hier nicht auf ein Handgemenge einlassen, sonst steckt ihr zu viele Treffer ein. Haltet euch am Rand der Kampf-Arena und schickt ihm Feuerbälle entgegen. Zelse verläßt sich auf seinen Eiszauber. Wenn ihr ihm ordentlich einheizt, streicht er schnell die Segel.
In der nächsten N-Zone wird die Suche nach dem Eltale-Buch fortgesetzt.

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES

FIFA '99
Dt. Anl.
114,90 DM

S.C.A.R.S
Kompl. Dt.
114,90 DM

Body Harvest
Dt. Anl.
99,90 DM

Zelda (12/98)
Kompl. Dt.
114,90 DM

Extreme G2
Kompl. Dt.
99,90 DM

WCW vs. NWO
Revenge
Dt. Anl.
139,90 DM

V-Rally
Kompl. Dt.
104,90 DM

Nascar '99
Dt. Anl.
99,90 DM

Top Gear Overdrive
Dt. Anl.
99,90 DM

NHL '99
Dt. Anl.
104,00 DM

NBA '99
Dt. Anl.
104,90 DM

NINTENDO64 GAMES

1080° SNOWBOARDING	KD	89,90
ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90
ALL STAR TENNIS '99	DA	99,90
BANJO & KAZOOIE	KD	89,90
BUCK BUMBLE	KD	114,90
BUST A MOVE 3	DA	99,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	49,90
CHOPPER ATTACK	DA	129,90
CRUIS'N WORLD	KD	49,90
DUAL HEROES	DA	129,90
EARTHWORM JIM 3D (02/99)	KD	99,90
EXTREME G2	KD	99,90
F1 WORLD GRAND PRIX	KD	89,90
FORSAKEN	KD	114,90
FRANKREICH 98	KD	69,90
F-ZERO X	DA	89,90
G.A.S.P.	DA	139,90
GEX 3D: ENTER THE GECKO (12/98)	DA	134,90
GLOVER	KD	89,90
GOEMON - MYSTICAL NINJA	DA	139,90
HOLY MAGIC CENTURY ELTALE	DA	129,90
IGGY'S RECKIN' BALLS	KD	94,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90
KNIFE EDGE	DA	89,90
MADDEN NFL 99	DA	99,90
MISSION IMPOSSIBLE	KD	99,90
NBA JAM 99	KD	99,90
NFL QUARTERBACK CLUB '99	KD	89,90
NHL BREAKAWAY 99	DA	99,90
OFF ROAD CHALLENGE	DA	69,90
ROBOTRON 64	DA	129,90
SILICON VALLEY	KD	99,90
STARSHOT	DA	104,90
STAR WARS ROGUE SQUADRON	DA	89,90
WAVERACE	KD	89,90
WWF WARZONE	DA	104,90
WIPEOUT 64	DA	99,90

Turok 2 (12/98)
Kompl. Dt. bzw. Engl.
94,90 DM

MEGA FUN: 94%

N-ZONE: SUPER!

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90
LX4 GAMESTER LENKRAD+PEDALE	DA	124,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90
SPEICHERERWEITERUNG 4 MB	DA	59,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE INCL. MARIO 64	KD	249,00

GAME BOY COLOR

JETZT LIEFERBAR !!!

DT. ANL. 149,00 DM

F-1 World Grand Prix incl. Gamester LX-4 Lenkrad + Pedale
(mit Rumble Funktion und Rennschaltung)
Dt. Anl. 199,90 DM

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG

BEI VORBESTELLUNGEN !!!

Gilt nur bei noch nicht erschienenen Produkten!!!

Nintendo®, Game Boy, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

WIAL VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:

Mo. - Do.	9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag	9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag	9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

WIAL SHOP SIEGEN
HighDensity
Siegstraße 55
Mo. - Fr.: 10 - 18 Uhr, Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP SONTHOFEN
Magic Media
Blumenstraße 17
Mo. - Fr.: 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa.: 9³⁰ - 12³⁰ Uhr

WIAL SHOP BALINGEN
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 34
Mo. - Fr.: 9⁰⁰ - 19⁰⁰ Uhr, Sa.: 9⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS.
Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich.
Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

Teil 2

BODY HARVEST

Willkommen zum zweiten Teil unserer Body-Harvest-Komplettlösung. In diesem extra umfangreichen letzten Teil begleiten wir den Helden Adam zurück in die Zukunft durch insgesamt fünf Zeitzonen, in denen er die immer gefährlicher werdenden Aliens aus dem Weg räumt und letztendlich die Menschheit rettet.

GREECE: STAGE 3

Sobald ihr den Spielstand gesichert habt, nachdem der zweite außerirdische Prozessor ausgeschaltet ist, springt ihr wieder ins Boot und begebt euch zu dem Portal in Sektor G4. Begebt euch in diesem Abschnitt in Richtung eures neuen Missionsziels, der Brücke in Sektor D7 – schaltet sämtliche Aliens aus, die euch unterwegs begegnen. Noch bevor ihr dort ankommt, werdet ihr über eine eMail erfahren, daß es eine untergegangene Insel und ein Bootshaus gibt. Geht zum Bootshaus und tretet durch die Tür, um euer Boot zu bekommen.

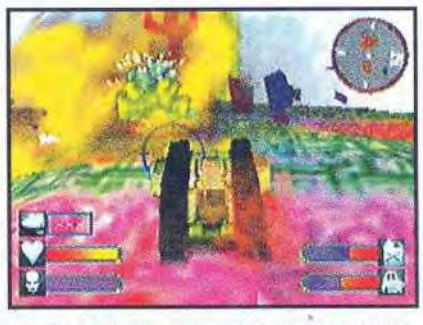
Sobald ihr im Boot sitzt, fahrt nach Norden. Fahrt bis zu der Brücke, an der ihr einen schwarzgekleideten Fremden seht – er wird die Brücke in die Luft sprengen. Nachdem die Brücke weg ist, ist es eure Aufgabe, den alten Tunnel in C6 zu finden. Fahrt in diese Richtung und ihr werdet einen Punkt finden, an dem ihr euer Boot zurücklassen und den Weg zum Tunnel zu Fuß fortsetzen könnt. Wenn ihr beim Tunnel ankommt, geht hinein und redet mit dem Mann darin. Er wird euch den Kurbelgriff geben.

Bewegt euch, sobald ihr den Kurbelgriff habt, in Richtung der Pointer Statues, die in D7 gefunden werden können. Tretet an die erste Statue heran und geht durch die Tür unten weiter. Sobald ihr drin seid, zündet die Fackel an und geht durch die Tür, die nach rechts führt. Wenn ihr den nächsten Raum betreten habt, dreht euch zu dem Pfeiler mit dem Kreis hin und drückt A.

Wiederholt den Vorgang dann im nächsten Raum zu eurer Rechten. Wenn ihr jetzt die Statuen verlaßt, wird der Unterwassertempel an die Oberfläche steigen.

Steigt wieder in euer Boot und macht euch auf zur neu aufgetauchten Insel. Betretet dann den Tempel durch die Tür. Sobald ihr drin seid, zündet die Fackel auf der rechten Seite an und tretet an die an der hinteren Wand heran. Zieht an ihr und eine geheime Tür öffnet sich – zündet im nächsten Raum die Kerzen an und geht durch die Tür zur linken Seite. Zündet erneut die Kerzen an, zieht beide Fackeln an den Wänden und öffnet dann die Kiste im Vordergrund. Ein geheimer Weg wird sich auftun, durch den ihr zur verlorenen Ruine gelangt. Sammelt sie auf und geht zurück zum alten Tunnel.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Tunnels werdet ihr einen neuen Auftrag erhalten: Euer neues Ziel ist der Landeplatz in A7. Allerdings werdet ihr mit einer Menge Aliens und einer Fresserwelle zu kämpfen haben, bevor ihr ihn erreichen könnt. Wenn ihr am Landeplatz ankommt, werdet ihr erneut den Fremden sehen – diesmal sprengt er die Flugzeuge in die Luft. Betretet den Hangar durch die rote Tür an der Seite und sprecht mit dem Piloten, ihr werdet daraufhin eine Trainingsübung absolvieren können, bei der ihr Ballons abschießen müßt. Denkt daran: Wenn ihr abgestürzt seid, könnt ihr einfach wieder an die grauen Hangartüren gehen und euch ein weiteres Flugzeug besorgen.



Sobald ihr bereit seid, vernünftig zu fliegen, geht zurück zum Hangar und besorgt euch ein Kampfflugzeug; ihr werdet dann euren nächsten Auftrag erhalten. Fliegt zur Brücke bei B6 und verteidigt sie gegen die angreifenden Aliens. Wenn einer von ihnen durchkommt, zerstören sie die Brücke und schicken die Flüchtlinge ins Wasser, wobei ihr wertvolle Punkte verliert. Nachdem ihr das erledigt habt, macht euch auf eine weitere Fresserwelle gefaßt und fliegt danach mit eurem Doppeldecker zum Alien-Prozessor bei G7.

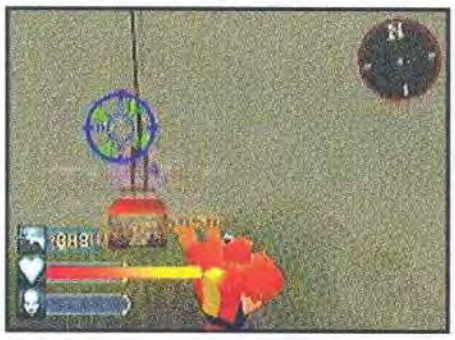
Um den Prozessor auszuschalten, könnt ihr euch entweder mit dem Flugzeug oder zu Fuß auf den Weg in die Schlacht machen. Denkt daran, daß die Zerstörung eines Prozessors auch die Zerstörung aller ihn bewachender Aliens nach sich zieht – um euch die Sache etwas zu erleichtern, findet ihr etwas südlich einen Panzer. Benutzt den Panzer, wenn ihr könnt, da der Sieg über den Prozessor so schneller und vor allem sicherer zu erringen ist. Sobald ihr den Prozessor zerstört habt, speichert den Spielstand ab und begebt euch in Richtung des Schildgenerators durch das Schildportal, das ihr in der Mitte eurer Karte finden könnt. Erneut werdet ihr einen praktischen Panzer finden, um den Generator schnell zu zerstören. Fahrt dazu außen herum, zerlegt die vier Raketenwerfer und feuert dann auf den Generator selbst.

Griechenland-Boss

Um den Griechenland-Boss zu besiegen, müßt ihr ihn umkreisen und dabei auf seine vier Klauen feuern. Nach jedem Arm, den ihr ausschaltet, werden einige Power-Ups auftauchen, also sammelt diese ein, wenn ihr sie braucht. Ihr müßt die R-Taste nicht benutzen, um zu zielen, da die automatische Zielhilfe die Klauen ins Ziel nimmt, während ihr um den Boss herumfahrt. Sobald ihr alle vier Klauen zerstört habt, müßt ihr nur noch auf die Mitte seiner Brust feuern, aber seid vorsichtig – er wird anfangen, mit Raketen auf euch zu feuern, so daß ihr euch etwas schneller um ihn herum bewegen müßt. Nachdem ihr ihn besiegt habt, werdet ihr zum nächsten Ort transportiert: Java im Jahr 1941.

JAVA: STAGE 1

Euer erstes Ziel in Java ist es, euch in Richtung der nördlichen Insel zu begeben. Geht zuerst nach Westen in Richtung Swampville, wo ihr unterwegs auf eine Fresserwelle treffen werdet. Schaltet alle Aliens aus und betretet dann die größte Hütte. Redet mit dem Dorfbewohner, er wird euch das Jagdgewehr geben und euch dann den Tip geben, nach Norden zu Bob Bargins Bootshaus zu gehen. Betretet das Bootshaus und redet mit Bob, der euch ein Boot anbieten wird, wenn ihr ihm von der nördlichen Insel einige Motorteile für seinen Bruder besorgt. Verlaßt das Bootshaus und geht zur Seilwindenstation nach Osten. Redet mit dem Arbeiter in der Station, er wird euch sagen, daß die Gondel festhängt. Geht wieder hinaus und zielt mit dem Gewehr auf das Dach der Gondel. Dies wird sie freisetzen und ihr könnt das Wasser überqueren, indem ihr euch einfach auf den entsprechenden Knopf stellt.



Schaltet die Aliens vor der Gondelstation aus und benutzt den Lastwagen, um der Straße zum Dorf auf der gegenüberliegenden Seite zu folgen, welche gerade von einer Fresserwelle belagert wird. Schaltet den Harvester und jegliche anderen Aliens aus, bevor ihr euch wieder auf den Weg zu Bobs verläßlichen Booten macht. Betretet die Hütte hier und schaut in die Kisten hinein, um die Motorteile zu finden. Schnappt sie euch und kehrt zurück zur Gondelstation – untersucht dabei alle Hütten, die auf dem Weg liegen. Es kann gut passieren, daß ihr auf eine weitere Fresserwelle trefft, also seid vorsichtig. Wenn ein solcher Angriff erfolgt, während ihr in die entgegengesetzte Richtung fahrt, kehrt zurück, um Mutanten-Angriffe zu verhindern.

Wenn ihr wieder bei der Gondelstation angekommen seid, geht hinein – ihr findet dort eine Schrotflinte. Ihr werdet auch die Meldung bekommen, daß ein Energieabfall vorliegt. Begebt euch in Richtung des Kraftwerks, das ihr bei F4 finden könnt, schaltet die riesige Glibbermasse mit der Schrotflinte aus und kehrt mit der Gondel zur südlichen Insel zurück.

Redet erneut mit Bob im Bootshaus und ihr werdet sein Boot nehmen können, mit dem ihr den Alienprozessor bei G5 erreichen könnt. Schaltet schnell den ersten Prozessor mit dem Gewehr aus und geht durch das Schild-Portal.

JAVA: STAGE 2

Geht am Start nach Osten in Richtung H8 und schaltet unterwegs die Fresserwelle aus. Wenn ihr bei dem Dorf in dieser Gegend ankommt, wird es gerade von einer weiteren Fresserwelle belagert. Rettet das Dorf und redet mit dem Eingeborenen in der Haupthütte, er wird euch etwas über den Erd-Tempel erzählen. Nordwestlich vom Dorf befindet sich eine Straße, die sich bis zum Tempel hinaufwindet, betretet ihn und redet mit dem Priester. Sobald das Gespräch vorüber ist, geht nach rechts und folgt dem Weg, den er euch zeigt – eine geheime Tür wird sich öffnen und es euch ermöglichen, die Messerklinge von der Statue zu bekommen.

Verlaßt den Tempel und geht den Pfad wieder hinunter. Folgt der Route zurück zum ersten Dorf, geht dann nach Norden und dann nach Osten. Ihr werdet dann bei den Toren der Militärbasis ankommen. Wartet, bis der Lastwagen auftaucht, und fahrt dann schnell durch das Tor, wenn es geöffnet ist. Durchsucht die äußeren Gebäude, bevor ihr das Hauptgebäude mit der Doppeltür betretet. Durchsucht auch dieses Gebäude und redet mit dem Mann im Hauptraum. Verlaßt das Gebäude und betretet die Garagentür der Panzerfabrik. Zerstört das Doppel-Haupttor und fahrt nach Norden, über die enge Brücke und durch die nächste Doppeltür.

Folgt dem Pfad, bis ihr zum Bunker gelangt, bei dem ihr auf den Jeep umsteigen könnt. Sobald ihr ihn habt, folgt eurem Weg zurück, bis ihr zu einem kurzen Abschnitt der Straße gelangt, der nach Westen abzweigt. Springt hier ab und dann durch das Wasser, betretet die Funkstation und redet mit dem Operator. Steigt in den Jeep und fahrt nach Westen bis nach Craggy Island, wo ihr den Generator finden werdet. Entfernt den Glibber mit dem Raketenwerfer des Jeeps, das Bordgewehr wird nun in der Lage sein, alle Aliens auf der nördlichen Insel auszuschalten. Begebt euch auf die Insel hinüber und eine weitere Fresserwelle wird beginnen. Folgt dem Pfad bis zum Dorf, das gerade angegriffen wird, und schaltet alle Aliens aus.

Betretet dann den Bunker und sammelt die Granaten auf. Folgt dem Weg, über den ihr gekommen seid, zurück bis zum Tunneleingang. (Beachtet den Pfad, der zum Tempel der Elemente hinaufführt und den ihr erkunden könnt, wenn ihr Lust habt.)

Wenn ihr zum Tunneleingang kommt, werft eine der Granaten durch den Augenschlitz des Schädels, um die Felsen wegzusprengen, die den Eingang blockieren. Auf der gegenüberliegenden Seite des Tunnels wird eine weitere Fresserwelle beginnen, folgt dem Pfad und schaltet alle Aliens aus, die ihr seht. Ihr werdet einen Jeep und einen gepanzerten Wagen finden, die die Sache ein wenig einfacher machen. Nachdem die Fresserwelle zerstört ist, begebt ihr euch zum Alien-Prozessor und schaltet ihn mit einem der Fahrzeuge aus, bevor ihr euch auf den Weg durch das Schildportal macht.

JAVA: STAGE 3

Sobald ihr den dritten Abschnitt betretet, wird eine weitere Fresserwelle dabei sein, das naheliegende Dorf Rua-Rua Ost bei C7 anzugreifen. Folgt dem Pfad in eurem gepanzerten Wagen, falls ihr ihn noch habt, und schaltet alle Aliens in diesem Bereich aus. Geht dann in die Haupthütte hinein und redet mit dem Eingeborenen darin. Er wird euch bitten, die Einwohner von Rua-Rua West zu retten. Verlaßt die Hütte, macht euch auf den Weg zum Boot in der Nähe, überquert das Wasser und weicht dabei der Lava aus. Wenn ihr im Dorf ankommt, wechselt das Boot und folgt euren Spuren zurück zum östlichen Dorf – wenn ihr zur Hütte zurückkehrt, werdet ihr mit einem Raketenwerfer belohnt.

Begebt euch zurück in Richtung des Portals, aber wählt den zweiten Pfad an der Stelle, wo sich der Weg aufteilt. Folgt diesem gewundenen Weg und ihr kommt in das Dorf mit der Java-Königin. Unterwegs wird das Dorf von einer Fresserwelle angegriffen, also werdet ihr etwas aufräumen müssen. Sobald das Dorf sicher ist, werdet ihr herausfinden, daß ihr das Idol von Rua-Rua aufsammeln müßt, bevor ihr das Boot nehmen könnt. Nachdem ihr herausgefunden habt, daß ihr das Idol braucht, wird Rua-Rua West angegriffen. Kehrt schnell dorthin zurück und nehmt dann den Pfad, der nach Westen aus dem Dorf hinausführt. Nachdem ihr ihm über die Hügelkette gefolgt seid, werdet ihr beim Tempel des Wächters ankommen (natürlich nicht, ohne in einen Hinterhalt gelaufen zu sein). Springt an der nördlichen Seite ab und

geht in den Tunnel unten, um euch das Idol zu sichern. Kehrt dann zurück zum Boot und fahrt westlich am Fluß entlang.

Macht euch auf den Weg zum Mosy Island-Dorf, betretet nach eurer Ankunft die große Hütte und redet mit Murtz. Geht dann wieder hinaus und den Pfad entlang nach Norden. Folgt ihm ganz bis zum Hexenhaus, wo ihr mit der Fiebermedizin belohnt werdet. Sobald ihr sie habt, kehrt zu Murtz zurück und geht dann zum Pier im Westen, um sein Torpedoboot zu finden. Fahrt damit zum Prozessor, umkreist ihn und schießt dabei alle anderen Aliens ab. Zerstört ihn danach einfach und geht weiter durch das Schildportal.

JAVA: STAGE 4

Springt im nächsten Abschnitt in den Jeep und reist nach Westen zum Dorf South Fang bei B2. Ihr werdet unterwegs eine kleine Schlucht überspringen müssen, um dort anzukommen. Schaltet die Fresserwelle aus, fahrt dann nach North Fang und schnappt euch auch die zweite Welle. Steigt hier in das Boot, macht euch auf den Weg nach South Fang und dann weiter zum Schwertfisch-Boot bei B1. Fahrt in eurem neuen Boot den Fluß entlang, nach Osten und schaltet den riesigen grünen Glibber auf dem Kraftwerk aus. Fahrt dann weiter den Fluß entlang an der Barriere vorbei und dann nach Osten in Richtung C3. Betretet das große Schiff und geht durch die große Tür auf der rechten Seite hinein. Sprecht mit dem Kapitän und geht durch die Räume des Schiffs. Dreht im letzten Raum das Rad und kehrt zum Kapitän zurück. Verlaßt das Schiff und es wird sich seinen Weg durch die Barriere bahnen.

Geht in Richtung der Marinebasis, schaltet die Fresserwelle aus, schnappt euch dann den kleinen Flieger, fliegt durch das vorherige Schildportal und dann weiter bis zum Element-Tempel des Feuers bei A4. Ihr werdet auf dem engen Pfad landen können. Betretet den Tempel und zündet die dritte Kerze an, um einen geheimen Bereich zu öffnen. Kehrt dann zur Marinebasis zurück und steigt in das Wasserflugzeug.

Sobald ihr drinsitzt, fliegt zum Element-Tempel des Wassers bei B3, landet und betretet den Tempel, wo ihr mit dem Priester reden könnt. Zündet die Kerze an, die nicht brennt, und löscht die gegenüberliegende, um einen geheimen Gang zu öffnen, der zum letzten Teil des Messers führt. Sobald ihr alle drei Teile habt, fliegt zurück durch

die vorherigen zwei Schildportale und landet mit dem Flugzeug im Wasser an der Basis des Tempels (E6).

Steckt das Messer in den Stein in dem Raum hinter dem Priester und kehrt dann zurück in Richtung Marinebasis. Bevor ihr dort ankommt, ändert den Kurs auf Blackness Airfield und steigt in das große Bomberflugzeug. Schaltet den Prozessor so schnell wie möglich aus, indem ihr die Zerstörungskraft des Bombers nutzt, und macht euch dann auf zum Schildportal. Sobald ihr auf der gegenüberliegenden Seite seid, sucht den Schießstand auf und steigt in einen der Panzer. Ihr könnt dann um den Schildgenerator herumfahren, alle vier Raketenwerfer zerlegen und schließlich den Generator selbst zerstören.

JAVA BOSS

Der zweite Boss ist ein riesiger Skorpion und er hat einen äußerst stacheligen Schwanz. Eröffnet zu Beginn das Feuer, aber bewegt euch nicht. Bis der Boss anfängt, sich zu bewegen, werdet ihr bereits seinen ersten Zielpunkt (die Brust) zerstört haben. Dann zirkelt um ihn herum und schießt dabei auf seine Klauen – nachdem alle besiegt sind, werden sie zu einzelnen, fliegenden Feinden, die es abzuschießen gilt. Hierbei empfiehlt es sich, jede Klaue einzeln aufs Korn zu nehmen. Zirkelt dann weiter um ihn herum und feuert dabei auf seinen Kopf und zum Schluß auf seinen Schwanz, um ihn endgültig zu besiegen.

AMERICA: STAGE 1

Betretet am Anfang des ersten Abschnitts das Gebäude neben dem roten Auto und sammelt all die Waffen und Munition auf, geht dann wieder hinaus und steigt in den blauen Wagen. Begebt euch nach Süden zu H1, wo ihr eine Fresserwelle findet, die es auszuschalten gilt. Ihr werdet unterwegs etwas langsamer vorgehen müssen, da es eine ganze Menge Aliens gibt, die euch an den Kragen wollen. Sobald die Fresserwelle gestoppt ist, fahrt ihr zur Polizeistation bei G2 und sammelt dort die Munition auf.

Nachdem ihr alles aus der Polizeistation habt, verlaßt sie und begebt euch zum Eingang in die Kanalisation oben bei G2. Geht in den Tunnel hinein und dann hoch zum Einstiegsloch am entgegengesetzten Ende des Raums, durch das ihr in einen tieferen Raum gelangt. Geht an das Rohr auf der rechten Seite heran, wo ihr einen Drehschalter finden werdet. Dieser wird das Wasser ablaufen lassen und euch so den Zugang zum nächsten Abschnitt ermöglichen, der euch in den versiegelten Teil der Stadt bringt.

Sobald ihr herausgestiegen seid, begebt euch nach Norden auf eine weitere Fresserwelle in der Nähe der Kirche zu. Schaltet alle Aliens aus und geht dann weiter nach Norden, kurz danach wird eine weitere Fresserwelle beginnen, die Schule bei D2 anzugreifen. Rast so schnell wie möglich zu der Schule hin und zerstört alle Aliens dort, springt dann in den Eis-Wagen, der hinter der Schule steht, und fahrt dann zurück zur Kirche, wo gerade noch der Kampf stattgefunden hat. Die Kinder werden euch dann folgen.

Sobald das erledigt ist, kehrt zu der Schule zurück und beschäftigt euch mit einer weiteren Fresserwelle. Ihr werdet herausfinden, daß das ein beliebter Ort für Angriffe ist, seid also nicht geschockt, wenn ihr mehrere Male hierhin zurückkehren müßt. Steigt als nächstes in einen Schulbus (oder einen Müllwagen), zerstört die Barrieren, die zur gefallenen Brücke bei E2 führen und begebt euch dann zur Straßensperre bei F2. Stoppt den Bus und bewegt einen der Polizeiwagen zur Seite, steigt erneut in den Bus und rammt die Barriere weg. Sobald der Weg frei ist, fahrt zu Karl's Kustom Kars bei G2 und betretet die Garage.

Steigt in den V8 Hiboy draußen und fahrt mit ihm zum Zaun, den ihr vorher auf dem Weg zur gefallenen Brücke plattgemacht habt. Nehmt ordentlich Schwung (so viel wie möglich), drückt voll aufs Gas und überspringt die abgestürzte Brücke. Auf der gegenüberliegenden Seite solltet ihr euch in Richtung der Fresserwelle aufmachen, die im Süden erscheint, und dann in Richtung Halsall-Abwasseranlage bei E3 fahren. Schnappt euch das Gewehr und die Munition auf dem Weg und erledigt dann auf der anderen Seite den Monster-Käfer. Diese Off-Roader können sowohl über Wasser fahren als auch bei Sprüngen überzeugen. Springt in die große Schlucht und macht euch auf den Weg nach Süden, an der riesigen Abwasseranlage vorbei, und schaltet unterwegs alle Aliens aus.

Betretet am Ende der Anlage den Tunnel, sammelt unterwegs sämtliche Boni ein und ihr werdet bemerken, daß ihr im Krankenhaus-Gebiet auftaucht. Zerlegt hier die erste Fresserwelle, achtet dabei auf die besonders nervigen Flugzeuge und tretet dann durch die Tür unten am Krankenhaus-Gebäude. Sammelt wieder sämtliche Boni auf und macht euch dann auf den Weg auf das Dach des Gebäudes, wo ihr es mit dem ersten Prozessor zu tun bekommt. Steigt in einen der Hubschrauber und fliegt von Westen mit Dauerfeuer auf den Prozessor zu. Wiederholt dies und ihr werdet ihn locker besiegen. Wenn ihr einen Hubschrauber verliert, werdet ihr euch einen zweiten besorgen können, aber ein dritter steht nicht mehr zur Verfügung. Sobald alles vorüber ist, fliegt nach Norden zum Schildportal bei C3.

AMERICA: STAGE 2

Arbeitet euch durch die Canyons hindurch und zerlegt alle Aliens, bis ihr schließlich bei Pitts Industriewerken ankommt. Hier werdet ihr euch mit einer Fresserwelle auseinandersetzen müssen. Es gibt hier zahlreiche Fahrzeuge zur Auswahl, also sucht euch euren Favoriten aus und folgt dann weiter dem Canyon. Nach einer Weile werdet ihr bei Blackfoot Gulch ankommen, wo ihr ein weiteres Mal auf den dunklen Fremden trefft. Eröffnet das Feuer, sobald ihr ihn sichtet, und versucht ihn so schnell wie möglich auszuschalten. Er wird dann verschwinden und der Ort wird von Aliens überschwemmt. Schießt sie alle ab, untersucht die Gebäude und folgt dem Pfad weiter.

Wenn ihr dem Pfad folgt, werdet ihr nach einiger Zeit in Terra Pueblos ankommen, wo ihr zuerst vier Würmer ausschalten müßt. Die Maschinenpistole hat sich hier als ziemlich effektiv erwiesen. Betretet das weiße Haus mit der roten Tür und tretet an die linke Wand heran – ihr werdet einen Geheimgang mit einem Raketenwerfer finden. Verlaßt das Gebäude und zerlegt den großen Felsen auf der gegenüberliegenden nördlichen Seite. Nach einer Weile werdet ihr an eine T-Kreuzung kommen. Geht hier nach links am Wasserlauf des Laufenden Bären entlang, um einige nette Items aufzusammeln, und geht dann nach rechts zum Slow Bull Point. Biegt hier nach links ab und folgt dem Pfad, vorbei am Haupttor bis zum Militär-Außenposten und weiter bis zum Wakon-Tinka-Reservat. Geht zum Haus des Häuptlings auf der linken Seite und er wird euch auf eine Suche nach den drei Stücken des Totempfahls schicken – das erste kann gleich im hinteren Raum gefunden werden. Teil zwei findet sich zur rechten Seite, wenn ihr die Böschung entlanggeht, dem Weg folgt und den Tunnel betretet. Dreht das Rad im ersten Raum und geht dann nach unten. Geht im nächsten Raum nach unten durch die Luke auf der rechten Seite und dann noch einmal nach unten. Dreht hier das Rad und geht diesmal die Leiter im Vordergrund hoch. Geht im nächsten Raum die Röhre hinab, dreht dann das Rad und geht wieder nach unten. Stellt euch im letzten Raum einmal auf die Druckplatte und geht durch die Tür, um das Totempfahl-Stück mitzunehmen.

MEDIA ATTACK
Ihr Spezialist in Berlin
→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive
Neu- und Gebraucht-Spiele
→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM
030/450 20 20 8

Nintendo 64:

1080° Snowboarding	D neu	89,90
Airboarder 64	D neu	119,90
Banjo-Kazooie	D neu	88,00
Body Harvest	D neu	99,90
Bomberman Hero	D neu	89,90
Buck Bumble	D neu	109,90
Bust-A-Move 3	D neu	99,90
Centre Court Tennis	D neu	119,90
Chopper Attack	D neu	129,90
Dual Heroes	D neu	139,90
Extreme G2	D neu	99,90
F-Zero X	D neu	89,90
F1 World Grand Prix	D neu	89,90
Forsaken	D gebr.	59,90
G.A.S.P.!!	D neu	99,90
Glover	D neu	89,90
GT 64	D neu	99,90
Iggy's reckin' balls	D neu	89,90
	D gebr.	49,90
ISS 64	D gebr.	39,90
ISS '98	D neu	89,90
Knife Edge	D neu	89,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Mission Impossible	D neu	98,00
	D gebr.	79,90
Nagano Olympic Hockey	D neu	79,90
Nagano Winter Olympics	D neu	89,90
NBA Courtside	D gebr.	69,90
NHL Hockey 99	D neu	109,90
Off Road Challenge	D neu	129,90
Rogue Trip	D neu	89,90
Silicon Valley	D neu	89,90
Top Gear Overdrive	D neu	109,90
Turok	D gebr.	49,90
Virtual Chess 64	D neu	119,90
Waialae Country Club	D neu	119,90
Wave Race	D gebr.	49,90
WCW/NWO Revenge	D neu	129,90
Yoshi's Story	D neu	89,90
Zelda 64	D neu	109,90

Hardware/Zubehör

Nintendo 64 Konsole	gebr.	199,90
Pad	neu	58,00
Rumble Pak	neu	39,00
Rumble Pak (LX4+1MB)	neu	49,90
Game Boy Emulator	neu	89,90

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!
Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr
MEDIA ATTACK
Games & Service
Versand
☎ 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr
Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

Kehrt an die Oberfläche zurück und reist zurück zu Slow Bull Creek. Geht direkt weiter, betretet den Minenschacht, geht durch die rechte Luke hinunter, dann nach links und betretet die nächste Luke. Schaltet das Licht aus und bewegt dann den Rad-Schalter. Sammelt die Gegenstände auf und geht wieder nach oben – ihr werdet nun durch eine weitere Luke gehen können. Geht die Leiter im Hintergrund hinauf und findet dort das letzte Stück des Totempfahls. Sobald ihr alle drei Stücke des Totempfahls habt, kehrt zurück zum Häuptling und er wird euch zeigen, wie ihr in die Militärbasis hineinkommt.

Reist zur Wakon-Tinka-Bergkette bei B7, biegt dann nach rechts und folgt dem Pfad. Nach einer Weile werdet ihr eine Stelle finden, an der aus dem Boden neben einem Kaktus Rauch aufsteigt. Lauft hier den steilen Berghang hinauf, durch die Wasserrinne und in den Mineneingang. Steigt in einen der Hubschrauber und fliegt zu dem Prozessor. Ihr könnt ihn schnell aus der Luft ausschalten, wenn ihr auf seinen Kopf zielt. Dann gilt es nur noch zum Schildportal zu fliegen.

AMERICA: STAGE 3

Geht den Pfad hinab und biegt an der T-Kreuzung nach links ab. Betretet dann das Gebäude und redet mit dem alten Mann. Sammelt alle Gegenstände ein - auch die in dem Geheimraum, der sich auftut, wenn ihr von dem alten Mann weggeht. Dann findet ihr an dem Ort, wo er stand, einen Agenten. Verlaßt das Haus und lauft auf die Rückseite, um einen geheimen Eingang zum Hauptlager zu finden. Folgt dem Pfad, bis ihr zu einem großen offenen Bereich kommt, wo ihr einen Buggy findet. Fahrt nach Süden und laßt euch in die Wasserrinne fallen, die euch zum Hauptlager bringt. Begebt euch in das große silberne Gebäude westlich von den Baracken 09-16 und ihr werdet das Nitro-Benzin in einer Kiste finden. Geht zum Forschungs-Block und redet mit dem Wissenschaftler. Dann betankt einen Lastwagen und knallt durch die Sicherheitstüren, bevor sie sich schließen können.

Betretet das Hauptgebäude und geht nach links, um die erste Security-Karte zu finden – schnappt sie euch und geht durch die Sicherheitstür. Arbeitet euch durch die Räume hindurch und sammelt dabei alle Gegenstände auf, bis ihr auf eine Wache trefft, die euch nicht vorbeilassen will. Biegt nach links und dann geradeaus. Geht im nächsten Raum nach rechts und dann durch die Tür im Vordergrund hinaus. Dann geht ihr durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Hofs. Auf der linken Seite werdet ihr einen kleinen grauen Außerirdischen finden, aber ihr versteht ihn noch nicht, also merkt euch diesen Ort gut. Geht hinaus durch die nächste Tür und über den großen, offenen Bereich zur Tür im Süden. Wenn ihr den Übersetzer gefunden habt, kehrt zum kleinen grauen Alien zurück und er wird euch die zweite Security-Karte geben. Geht dann zur Fundstelle des Übersetzers zurück, schnappt euch die Karte und redet mit der Wache.

Verlaßt den Raum und erledigt alle Aliens, kehrt dann zurück und die Wache wird euch passieren lassen. Sobald ihr draußen seid, zerstört alle Aliens und betretet den silbernen Hangar mit der roten Tür. Redet mit der Wache, geht weg und steigt in den Hubschrauber (oder irgendein anderes Fahrzeug), ihr werdet euch dann auf

den Weg zum Prozessor machen können. Schaltet ihn mit schierer Feuerkraft aus, speichert dann das Spiel und geht durch das Schildportal hindurch. Ihr werdet nun zweieinhalb Minuten Zeit haben, um die fünf Höllenmaschinen auszuschalten, bevor sie Ärger machen. Hierfür eignet sich am besten der Raketenwerfer. Versucht erst gar nicht, den Kerl abzuschießen, der auf euch feuert, lauft bloß so schnell herum wie möglich.

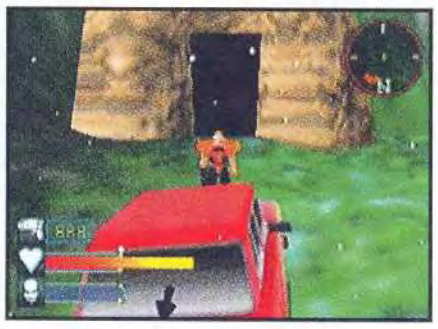
Kehrt zum silbernen Schuppen zurück und redet erneut mit der Wache – ihr werdet dann ein UFO bekommen. Begebt euch zum Schildportal und greift den Schildgenerator an. Um ihn zu zerstören, schwebt einfach darüber und eröffnet das Feuer.

AMERICA BOSS

Der dritte Boss wird anfangen, indem er große Sägeblätter auf euch abfeuert. Allerdings können diese abgeschossen werden, um euch mit zusätzlicher Energie zu versorgen. Bleibt in Bewegung und zielt genau unter seinen Brustkorb, wenn er sich bewegt. Nehmt dann die beiden Arme ins Visier, die anfangen, Raketen auf euch abzufeuern. Sobald ihr die Arme ausgeschaltet habt, wird er anfangen, herumzuspringen und dabei versuchen, auf euch zu landen – bleibt immer in Bewegung. Wenn ihr für eine Sekunde stehenbleibt, wird er auf euch landen und euer Luftkissenboot zerstören. Feuert pausenlos auf ihn, selbst wenn ihr ihn nicht die ganze Zeit sehen könnt. Nach einiger Zeit wird er auf den Boden stürzen und ihr werdet den nächsten Abschnitt betreten können.

SIBIRIEN: STAGE 1

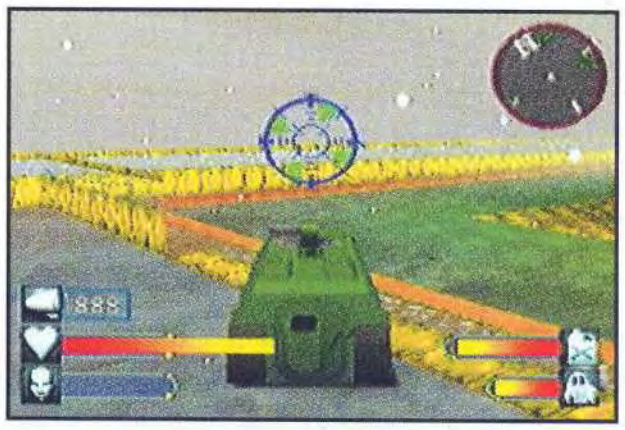
Begebt euch vom Startbereich aus zur Farm direkt nördlich von euch und springt in den Wagen, der das Reisen bedeutend schneller und sicherer macht. Fahrt nach Norden, bis ihr zu einer Straße kommt, die an den Hügeln vorbeiführt – in diesem Moment greift eine Fresserwelle das nahegelegene Dorf Ost-Petrozansk bei G7 an. Überprüft alle Gebäude, fahrt dann zu dem Haus, an dem ihr vorbeigefahren seid, als die Fresserwelle den Angriff begonnen hat, und sammelt das Benzin ein. Reist dann zum Mineneingang bei H6, um an weitere Gegenstände zu gelangen.



Fahrt als nächstes nach Petrozansk. Kehrt dazu zu dem Fundort des Benzins zurück und geht mit großer Vorsicht an der Küste entlang. Dann überquert den Strom an seiner engsten Stelle – ihr werdet lediglich für eine Sekunde im Wasser sein. In einer der Hütten werdet ihr den Zugführer für die Chemie-Anlage finden. Redet mit ihm und er wird euch erzählen, daß er den Anlasser-Griff für den Zug versteckt hat. Ein geheimer Gang wird sich daraufhin öffnen, so daß ihr diesen Griff aufnehmen könnt. Überquert erneut den Fluß und geht nach Ost-Petrozansk, um auf eine weitere Fresserwelle zu treffen.

Um all die Zombies loszuwerden, begebt ihr euch zu der Farm bei H7 und redet mit dem Mann im Inneren. Er wird euch sagen, daß ihr seinen Mähdrescher benutzen könnt, um die Zombies in Stücke zu zerlegen. Ihr werdet hier auch eine Schrotflinte finden, allerdings keine Munition.

Sobald ihr die Zombies beseitigt habt, geht zum Bahnhof, den ihr nördlich von Ost-Petrozansk bei F7 findet. Betretet hier das Gebäude und redet mit dem Bahnhofs-Vorsteher. Er wird euch erzählen, daß der Zug in der Lage sein könnte, sich einen Weg durch den Erdrutsch zu bahnen, der den Übergang blockiert. Arbeitet euch langsam euren Weg frei, indem ihr alle Gegner ausschaltet, sobald sie auftauchen. Geht immer weiter, bis ihr im Dorf Djugashvilli ankommt. Sobald ihr ankommt, wird eine Fresserwelle auftauchen, also steigt aus dem Zug und säubert die Gegend



von Aliens. Überprüft alle Häuser, ihr werdet in zweien davon Munition für die Schrotflinte finden. Fahrt dann zum gegenüberliegenden Bahnhof, wo ihr eine Maschinenpistole findet. Steigt dann in den Panzerwagen und fahrt die Schienen weiter nach Norden entlang. Sobald ihr die Brücke überquert habt, biegt ab, fahrt nach rechts auf den Zaun zu und fahrt ihn platt.

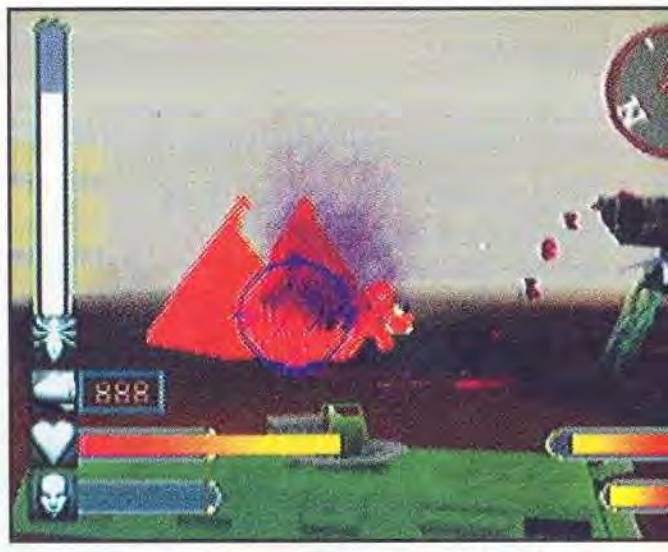
Betretet die Anlage durch die grüne Tür und geht weiter in den nächsten Raum. Geht durch die gegenüberliegende Tür und redet mit dem Wissenschafter; verlaßt dann das Gebäude. Steigt in den Panzer und rammt euch einen Weg durch den Zaun bis nach unten auf die Schienen, die nach Westen führen. Folgt diesen bis zur Siedlung, die gerade von zwei Fresserwellen angegriffen wird. Zerstört beide Wellen und fahrt weiter die Schienen entlang zum Luftkissenboot, dann weiter zum Prozessor bei F6. Nachdem ihr den Prozessor zerstört habt, fahrt weiter durch das Portal und in den zweiten Abschnitt.

SIBIRIEN: STAGE 2

Geht durch das Schildportal, am Boot vorbei und folgt der Küstenlinie bis zum Landepunkt bei G5. Sobald ihr dort ankommt, löst ihr einen Fresserangriff aus, also macht euch darauf gefaßt, sofort mittendrin zu stecken. Nachdem ihr alle Aliens zerstört habt, geht zur Hütte mit der grünen Tür und ihr werdet herausfinden, daß diese verschlossen ist. Sucht den Panzerwagen gleich nördlich von hier, steigt ein und fahrt dann nach Süden in Richtung des Forschungszentrums bei H5. Betretet das Gebäude und geht durch die Tür zur linken Seite, die zu einer Ladung Extra-Munition führt. Folgt eurem Weg zurück und geht durch die Tür oben, biegt dann nach links ab und redet mit dem Mutanten auf dem Bett. Er wird euch sagen, daß Legopovs Paß in der Kiste ist – sammelt diesen ein und kehrt durch die Tür zurück. Begebt euch nach draußen und das Gebäude wird explodieren. Ihr werdet kurz danach von einem riesigen Mutanten angegriffen. Einige saubere Treffer mit der Schrotflinte sollten ihn jedoch ziemlich schnell aus dem Weg schaffen.

Steigt in das Luftkissenboot und bewegt euch am Eis entlang nach Westen. Folgt dem Pfad ganz zurück bis zu Legopovs Haus. Betretet das Haus und geht die Treppe hinunter, wo ihr einen Raketenwerfer und diverse andere Gegenstände finden werdet. Kehrt dorthin zurück, wo ihr das letzte Luftkissenboot gelassen habt, und steigt in das Kanonenboot. Fahrt die Küstenlinie entlang nach Westen, bis ihr einen riesigen Eisberg erreicht, der euren Weg versperrt. Direkt davor ist ein kleines Stück Oberfläche, springt hier aus dem Boot und wählt den Raketenwerfer an. Feuert auf den Eisberg, um ihn zu zerstören, und fahrt mit dem Kanonenboot weiter, bis ihr den Strand bei G2 erreicht.

Sobald ihr am Strand ankommt, wird eine Fresserwelle beginnen, das Dorf Novoscale anzugreifen. Springt aus dem Boot und zerstört alle Aliens mit Hilfe des Panzerwagens, der östlich vom Dorf gefunden werden kann. Überprüft alle Gebäude in dem Dorf auf Gegenstände und laßt auch die Höhle in Norden nicht aus – geht darin über die kleinen Steine, um eine geheime Tür zu öffnen. Steigt wieder in den Panzerwagen und fahrt in Richtung des Pfades im Norden, fahrt an der ersten Kreuzung nach rechts und dann nochmals rechts. Nun folgt dem Pfad weiter, bis ihr zum ersten Gebäude des Atomkraftwerks bei F2 kommt. Betretet diesen Schuppen und redet mit dem Arbeiter, der euch erzählen wird, daß der Kern bald überhitzt sein wird, wenn ihr nicht alle fünf Pumpenhäuser mit dem Bulldozer niederwalzt. Ihr werdet nur 40 Sekunden Zeit haben, also müßt ihr wirklich schnell arbeiten. Wenn ihr er schafft, kehrt ihr zum Arbeiter zurück, der euch den Schlüssel für den Hauptreaktor geben wird. Seht euch die Tür auf der linken Seite an und geht dann in das Hauptgebäude. Sobald ihr drin seid, geht durch die linke Tür und redet mit einem weiteren Arbeiter. Er wird euch erzählen, daß ihr die Schalter hintereinander ziehen müßt. Er wird den ersten für euch ziehen, fahrt also mit dem mittleren linken, dem mittleren rechten und dem äußeren rechten fort. Zieht nochmal am mittleren rechten Schalter und der Reaktor wird abgeschaltet. Wenn ihr den Raum verlaßt, bevor ihr die Aufgabe erfüllt habt, werden die Schalter wieder in die ursprüngliche Position zurückgestellt. Sobald ihr hier alles erledigt habt, werdet ihr mit einem Flugzeug belohnt. Wenn ihr es nicht schafft, die Pumpenhäuser in der vorgegebenen Zeit zu zerstören, ist das nicht so schlimm – ihr müßt nur geradewegs zum Prozessor fahren.



Sobald euer Auftrag sich geändert hat, fahrt nach Osten in Richtung des Prozessors bei F3. Wenn ihr ankommt, werdet ihr einen Panzerwagen finden, der für euch bereitsteht. Schaltet den Prozessor so schnell wie möglich aus, geht weiter die Böschung hinauf hinter die zwei Türme und dann nach Westen, bis ihr das Schildportal erreicht.

BOSS-TIP

Immer, wenn ihr einen der vorgegebenen Zielbereiche eines Bosses zerstört, werdet ihr mit einem Power-Up belohnt, wobei es sich um Energie oder um irgendwelche Bonuswaffen handeln kann. Wenn ihr einen Kreis mit goldenen Sternen bekommt, handelt es sich um Munition für die Frag Cannon. Wenn es eine Linie mit einem Stern darauf ist, sind es Laserraketen. Wählt diese Waffen durch Drücken von Oben oder Unten auf dem Steuerkreuz an und ihr werdet den nächsten Zielbereich mit Leichtigkeit innerhalb kürzester Zeit abschießen können.

SIBIRIEN: STAGE 3

Betretet die Gebäude auf der gegenüberliegenden Seite des Schildportals und sammelt die Gegenstände auf, bevor ihr in Richtung einer kleinen Militärbasis im Osten bei E3 geht. Betretet die erste Hütte mit der roten Tür, darin werdet ihr einen Mann treffen, der euch bittet, seine 20 Arbeiter auf den Ölplattformen von den vier Plattformen zu retten. Sobald ihr die Hütte verlassen habt, steigt ihr in den Hubschrauber und macht euch auf den Weg in Richtung der ersten Ölplattform. Wenn ihr gelandet seid, schaut auf die Karte und positioniert eine Wegmarke auf der nächsten Plattform, um Zeit zu sparen. Sobald ihr alle 20 Arbeiter gerettet habt, kehrt zu der Basis zurück und redet nochmal mit dem Mann. Ihr werdet daraufhin einen Prototypen eines Wasserpanzers bekommen. Wenn ihr es nicht schafft, die Aufgabe zu erfüllen, werdet ihr den Panzer übrigens trotzdem erhalten.

Fahrt mit dem Wasserpanzer nach Westen und schießt alle Aliens ab, die auf dem Radar auftauchen – die meisten werden Energie hinterlassen, also schnappt euch diese, wann immer ihr sie brauchen könnt. Wenn ihr die Schildwand erreicht habt, biegt nach rechts und dann nochmals nach rechts ab. Ihr fahrt nun nach Osten. Biegt am Ende nach links und dann wieder nach rechts ab und fahrt geradeaus weiter, bis ihr zu einer offenen Weggabelung kommt. Fahrt hier nach links und dabei vor dem Prozessor entlang, natürlich nicht, ohne dabei einige Salven abzugeben. Sobald ihr ihn zerstört habt, fahrt ihr den selben Weg entlang zurück, über den ihr gekommen seid. Fahrt auf dem letzten Abschnitt die Rampe auf der rechten Seite hinauf und dann durch die Tür. Ihr müßt euch dann zurück nach oben durch die Gebäude arbeiten. Sobald ihr wieder oben seid, holt euren Panzerwagen aus der Basis und fahrt durch das Schildportal. Macht euch keine Sorgen über den Speicherpunkt, da ihr ihn sowieso nicht findet werdet – er wurde ins Wasser abgefeuert.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

D Bestell 0180 - 5 211 220
Fax 0180 - 5 211 240

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	dt	89.00
All Star Tennis 99	**dt**	*** 109.99**
Banjo & Kazooie	dt	89.99

Body Harvest	**dt**	**99.99**
Buck Bumble	**dt**	**109.99**
Bust a Move 3	**dt**	**99.99**
Duke Nukem:Time t.K.	dt	* 134.99

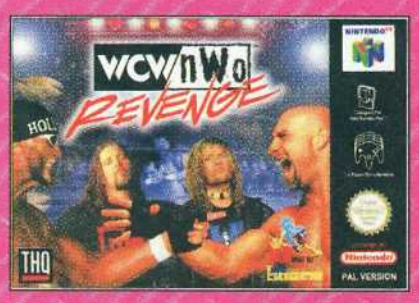
Extreme G 2	**dt**	**99.99**
F-Zero X	dt	89.99
F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 99	**dt**	*** 109.99**
Forsaken	**dt**	**109.99**
Gex 3D Enter t.Gecko	**dt**	*** 119.99**
Glover	dt	89.00
Holy Magic Century	**dt**	**129.99**
Iggy's Recking Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	84.99
Mission Impossible	**dt**	**99.99**
Nascar Racing 99	**dt**	**99.00**
NBA Jam 99	dt	99.99
NBA Live 99	**dt**	**99.99**
NFL Quarterback C.99	dt	99.99
NHL Breakaway 99	dt	99.99
NHL Hockey 99	dt	99.99
Racing Simulation 2	**dt**	*** 114.00**
Rakugakids	dt	129.99
Rayman 2	dt	* 114.99
S.C.A.R.S.	**dt**	**109.99**
Silicon Valley	dt	89.99
Star Wars Rogue Squ.	**dt**	*** 109.99**
Starshot	dt	109.00

Zelda Ocarina o.Time	**dt**	**109.99**

Top Gear Overdrive	dt	119.99
Turok 2	**uk**	**99.99**
Turok 2	**dt**	**89.99**
V-Rally Champions.	**dt**	**99.99**
Virtual Pool	**dt**	*** 99.99**

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.



WCW vs. NWO Revenge	**dt**	**124.99**
Wipe Out 64	**dt**	*** 119.99**
WWF Warzone	**dt**	**99.99**

Sonderangebote

Bust a Move 2	dt	55.55
Chameleon Twist	dt	54.99
Extreme G	dt	59.99
F1 Pole Position	dt	69.99
NFL Quarterback C.98	dt	59.99
NHL Breakaway 98	dt	59.99
Turok	uk	64.99
Turok	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Expansion Pak N64	**dt**	**64.99**
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 Standard	**dt**	**19.99**
ASCII Wheel 64 Lenkr	**dt**	**129.99**
Lenkrad LX4 Rumble	**dt**	**119.99**
Memory Card 1 Meg	dt	24.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card N64 Ori.	dt	39.00
Memory Card 5 Meg	dt	49.99
N64 Mario 64 Pak	**dt**	**244.00**
Power Flash N64	dt	99.00
Power RAM (Expa.Pak)	**dt**	**64.99**
Rumble Pak inkl.Memo	dt	34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24.99
S-Video Kabel N64	dt	14.99
T.Legend of Zelda Sp	**dt**	**24.00**
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	39.99
Carrier Aces	**dt**	**29.99**
Champ.World Class S.	**dt**	**29.99**
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**59.99**
Donkey Kong Count. 3	**dt**	**69.99**
Full Throttle Racing	dt	29.99
Int.S.Soccer Deluxe	**dt**	**59.99**
Kirbys Dream Course	**dt**	**39.99**
König der Löwen	**dt**	**74.00**
Lufia	dt	49.00
Mario World 2 Clas.	dt	59.99
NHL Hockey 96	dt	99.99
Paws of Fury-Brutal	**dt**	**29.99**
Pinball Dreams	**dt**	**34.99**
Punch Out!	dt	29.99
Schlümpfe 2	dt	69.99
Spirou	dt	59.99
Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
S.Streetfighter 2 CI	**dt**	**74.99**
Terminator 2 (Judgme	dt	29.99
Terranigma	**dt**	**69.99**
Tim in Tibet	dt	54.99
Toy Story	**dt**	**69.99**
Worms	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Game Mage Mogelmodul	**dt**	**19.99**
Joypad (Nintendo)	**dt**	**29.99**
Joypad Act.16 JT370	dt	14.99
Joypad SN6	dt	14.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Joypad Sprint JT371	dt	14.99
Scart Kabel SNES	dt	14.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	**dt**	**4.95**

GAME BOY

720 Skateboarding	dt	* 59.99
Asterix & Obelix	dt	49.00
Bugs Bunny & Lola	dt	* 59.99
Bust a Move 3	dt	44.99
Die Maus	dt	69.00
Disney's Mulan	**dt**	**59.99**
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99

Game&Watch G.2 (CGB)	**dt**	**44.99**
Gex 3D (Color)	**dt**	*** 59.00**

Harvest Moon (CGB)	**dt**	**64.99**
Int.Superstar S.2	dt	* 59.99
Men in Black (Color)	dt	* 59.00
Monopoly	dt	59.00
NBA Jam 99 (CGB)	**dt**	*** 59.00**
NFL Blitz (Color)	dt	59.99
Oddworld Abe's Oddys	**dt**	**49.99**
Otto's Ottifanten	dt	59.99
Pocket Bomberman-CGB	**dt**	**44.99**
Power Quest (Color)	dt	59.99
Quest f.Camelot(CGB)	**dt**	**64.99**
Rampage World Tour	**dt**	**59.99**
Schiffe Versenken	dt	59.99
Schlümpfe 3	dt	64.99
Shanghai Po. (Color)	dt	59.99
Small Soldiers	dt	59.99
Tetris Deluxe (CGB)	**dt**	**44.99**
Turok	dt	34.99
Turok 2 (CGB)	**dt**	**59.00**
Tweety & Sylvester	**dt**	**59.99**
Zelda (Color)	**dt**	*** 64.99**

Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	24.99
Game Boy Camera Gelb	dt	99.00
Game Boy Color Lila	**dt**	**149.00**
Game Boy Color clear	**dt**	**149.00**
Game Boy Light Max 2	dt	34.99
GB Pocket Netzteil	dt	14.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Po/CI	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99
Travel Pack SV-923	**dt**	**24.99**

Merchandise

Baseball-Cap blau	dt	19.95
Schlüssela. Joy.&Uhr	**dt**	**14.95**
Schlüsselanh.N64&Uhr	**dt**	**14.95**
T-Shirt XL Mario Ka.	dt	29.95

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos unser* ***Playcom Magazin*** *mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

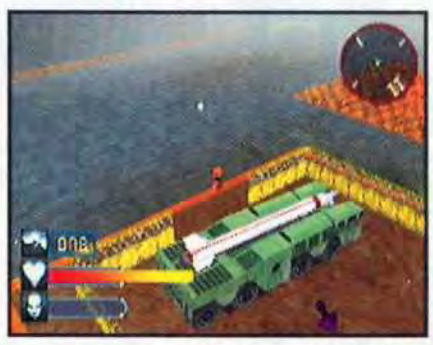
SIBIRIEN: STAGE 4

Sobald ihr den vierten Abschnitt betretet, wird eine Fresserwelle das Dorf Zhivargo bei D4 angreifen. Fahrt schnell dorthin und schaltet unterwegs jeglichen Widerstand aus. Nachdem das Dorf gerettet wurde, überprüft ihr alle Gebäude auf etwaige Ausrüstung, bevor ihr eure eMail abfragt. Sobald ihr den Bereich abgesichert habt, begebt ihr euch nach Nordwesten zur Funkstation – ihr werdet sie auf der Karte mit Leichtigkeit finden können, da ein hellrotes Auto direkt davor steht. Wenn ihr bei der Station angekommen seid, geht hinein und redet mit dem Funker. Er wird euch dann bitten, seinen Freund zu besuchen – einen Wissenschaftler in der Militärbasis bei B4.

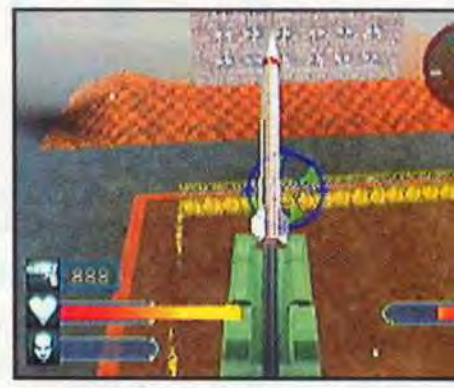
Begebt euch zur Militärbasis und betretet sie durch die südliche Tür. Wenn ihr erst einmal drin seid, überprüft alle äußeren Gebäude auf mögliche Gegnestände, bevor ihr euch in das Hauptgebäude in der Mitte begebt. Innerhalb des Gebäudes führen die Türen links und geradeaus zu Items, die linke dagegen bringt euch zu dem Wissenschaftler. Geht durch diese Tür und lest die Tafel neben ihm, um eine Vorstellung seines gewitzten Plans zu bekommen. Ihr müßt mit ihm reden, um eure nächste Aufgabe zu erhalten.

Verlaßt das Gebäude und lauft nach Südwesten. Ihr werdet dort einen schönen großen Panzer finden, der auf euch wartet. Steigt in den Panzer und macht euch langsam auf den Weg nach Westen, zum Alien-Kommunikationszentrum bei A2. Ihr werdet wirklich langsam vorgehen müssen, da euch auf dem Weg eine Menge Widerstand erwartet. Die meisten Aliens vertragen nur einen einzigen Treffer, allerdings werdet ihr genau zielen müssen, da der Panzer nur ziemlich langsam nachlädt. Vergeßt nicht, alle Energie-Extras aufzusammeln, um unterwegs in guter Verfassung zu bleiben. Sobald ihr die Rakete erreicht habt, patrouilliert noch einige Weile, um etwaige Aliens auszuschalten, und macht euch dann auf den Weg zum Düsenjäger auf der gegenüberliegenden Seite des Lagers. Kehrt nun zum Hauptstützpunkt zurück und besucht den Wissenschaftler ein zweites Mal.

Auf dem Rückweg werdet ihr die Aufmerksamkeit etlicher Aliens erregen. Schaltet diese unbedingt aus, bevor ihr mit dieser Mission fortfahrt. Wenn ihr wieder bei dem Wissenschafler ankommt, wird er euch bitten, die Rakete mit dem Hubschrauber zu holen. Steigt in den Hubschrauber und fliegt zur Rakete – vermeidet dabei jeglichen Feindkontakt. Wenn ihr auf Aliens trefft, ist Flucht die beste Taktik, da ihr keine Waffen habt und nur wenige Treffer vertragen könnt. Schwebt über der Rakete und drückt den Feuerknopf, um sie aufzusammeln. Fliegt dann direkt zurück zur Basis und verschwendet absolut keine Zeit dabei. Wenn ihr auf irgendwelche Aliens trefft, umfliegt sie in einem weiten Bogen. Vergeßt nicht, daß ihr die Rakete jederzeit fallenlassen und nachher wieder einsammeln könnt. Wenn ihr wieder bei der Basis angekommen seid, manövriert die Rakete in den gelb abgegrenzten Bereich östlich von der Basis und dreht sie dann so herum, daß sie nach Westen zeigt.



Wenn die Rakete in Position ist, kehrt zu dem Wissenschaftler zurück, der euch auffordern wird, zum Funker zurückzugehen. Um hier Zeit zu sparen, könnt ihr den Düsenjäger benutzen, den ihr zuvor zurückgebracht habt. Kehrt zu dem Funker zurück und er wird euch mitteilen, daß er Strom verliert. Verlaßt das Gebäude und begebt euch zu den beiden Transformatoren im Westen, wo ihr bemerken werdet, daß sie von zwei grünen Glibbern befallen sind. Wenn ihr nur noch wenige Raketen übrig habt, solltet ihr euch diese für später aufsparen, ihr werdet sie nachher mit der Maschinenpistole treffen können, wenn ihr in Sicherheit seid. Kehrt zurück zum Funker, fliegt dann zurück zur Basis und redet wieder mit dem Wissenschaftler. Er wird euch dann zum Raum rechts schicken, wo ihr den Start-Code bekommt. Danach gilt es nur noch in das Raketenfahrzeug zu gelangen und nach oben zu zielen, bevor ihr die Rakete durch Druck auf den Feuerknopf abfeuert. Sobald die Rakete trifft, werden die Aliens in großen Zahlen über die Basis hereinfallen, also steigt in einen Düsenjäger und bringt euch in Sicherheit. Fliegt auf den Prozessor zu und eröffnet das Feuer aus der Luft – seid aber vorsichtig und verliert nicht durch Unvorsichtigkeit euer Flugzeug. Sobald ihr ihn besiegt habt, begebt ihr euch schnell zum Schildportal im Osten, da euer Schiff angegriffen wird. Ihr werdet gerade noch mit eurem Flugzeug hindurchkommen. Rast zurück zum Schiff und landet schnell, ihr werdet nun die drei Aliens mit euren Raketen ausschalten können, bevor ihr zu eurer vorherigen Position zurückkehrt, um die Boje zu aktivieren.



Sobald die Boje aktiviert ist, fliegt ihr durch das Schildportal, das zum Schildgenerator führt, schwebt vor jedem einzelnen Raketenwerfer auf und ab und nehmt letztendlich den Generator selbst ins Visier.

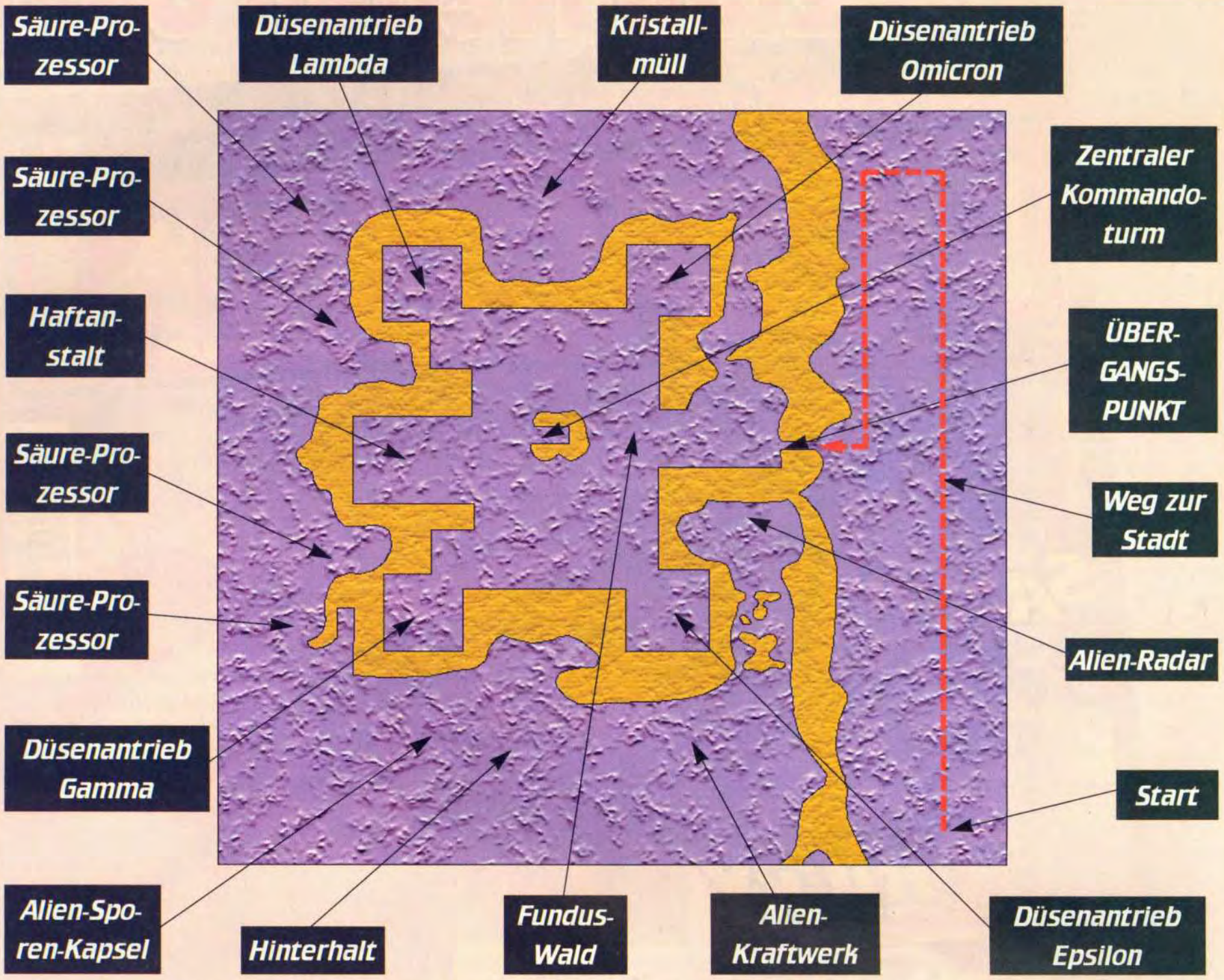
SIBIRIEN-BOSS

Wenn ihr diesen Boss zum ersten Mal seht, werdet ihr denken, daß er unmöglich zu besiegen ist, aber es ist nicht so schlimm, wie es aussieht. Obwohl er Hunderte dieser Laser abfeuert, können sie abgeschossen werden und hinterlassen jedes Mal ein wenig Energie. Es ist sehr wichtig, die ganze Zeit in Bewegung zu bleiben, sonst zerstört er euch innerhalb von Sekunden. Fangt damit an, daß ihr um ihn herumkreist und dabei auf seine Schulterlaser feuert. Ihr müßt beide zerstören, bevor ihr euch dem nächsten Teil widmen könnt, allerdings gibt es jedesmal ein Power-Up als Belohnung. Nachdem die beiden Schultern zerstört sind, wird er sich in eine riesige Fliege verwandeln und ihr werdet seine Schwanz-Sektion ins Ziel nehmen müssen – vermeidet hier unbedingt, unter ihn zu geraten, ansonsten werdet ihr von seinem Schwanz aufgespießt. Sobald ihr die Schwanzsektion abgeschossen habt, wird sie zu Boden fallen und anfangen, euch zu jagen. Wenn ihr von den Zähnen erwischt werdet, werdet ihr in Sekunden in handliche Würfel verwandelt, hier ist also extreme Vorsicht angesagt. Versucht, so viel Abstand wie möglich zu halten und eure Reichweite als Vorteil auszuspielen. Auch an diesem Punkt werdet ihr immer noch die Laser treffen können, um euch mit wichtigen Energie-Boni zu versorgen. Reduziert seine Energie ein letztes Mal auf Null und er wird zu Boden stürzen – der Sieg ist euer!

Das Überraschungsheft zum Neuen Jahr!

Schöne Bescherung: Jetzt am Kiosk!

KOMET



Wenn ihr diese gewaltige Schlacht überleben wollt, werdet ihr einen kühlen Kopf brauchen – denkt daran, daß euch taktisches Vorgehen am Leben halten wird. Rast auf keinen Fall durch die Abschnitte der Basis, da ihr so schnell einen ganzen Schwarm an Aliens hinter euch haben werdet. Allerdings solltet ihr nicht vergessen, daß ihr bei zu langsamer Vorgehensweise von den Aliens angegriffen werdet, die sich hinter euch regenerieren. Ihr werdet auch bemerken, daß es etliche Möglichkeiten gibt, in Deckung zu gehen, um Treffer durch die Schüsse der Alien-Schützen zu vermeiden. Die Schützen können sich auch nicht umdrehen, wenn ihr also eine kurze Bedenkpause braucht, stellt euch einfach hinter einen von ihnen. Ihr werdet herausfinden, daß die beste Taktik in diesem Level Seitwärts-Bewegung und gleichzeitiges Feuern ist – obwohl es bei Body Harvest keinen speziellen Knopf für seitliche Bewegungen gibt. Um den Alpha-Panzer seitlich zu bewegen, fahrt an dem Ziel-Alien vorbei und drückt die R-Taste, so daß ihr den Geschützturm drehen könnt, um die Gegner genauer ins Ziel zu nehmen. Benutzt dann die Vorwärts/Rückwärts-Tasten, um nach links und rechts auszuweichen und so dem gegnerischen Feuer zu entkommen. Vergeßt aber nicht, die Gegend genau zu untersuchen, durch die ihr euch so bewegen wollt, denn bei dieser Methode könnt ihr natürlich nicht sehen, wohin ihr genau fahrt, während ihr einen Gegner ins Ziel nehmt – und wer will schon seitlich in irgendeine tiefe Höhle stürzen?

CHEATS

Um diese Cheats benutzen zu können, müßt ihr zuerst ICHEAT als Name für ein neues Spiel eingeben. Danach könnt ihr jederzeit während des Spiels die folgenden Codes eingeben:

Unendlich Energie und Benzin als Adam oder in einem Fahrzeug
Unten, Oben, Rechts, A, B, Links und C-rechts

Sichtbare Aliens sprengen
A, C-Oben, C-Oben, Oben und Links

Alle Waffen
A, Rechts, C-Unten, C-Rechts, C-Oben, A und Links

Adam tanzt
Unten, Oben, C-Oben, Unten, C-Rechts und C-Rechts

Fette Alien-Beine
Links, A, Rechts und Unten

Doppelt genial...

...das Probeabo von N-ZONE: Du erhältst eine Ausgabe kostenlos und zusätzlich die affenstarke N64-Videokassette mit den kommenden Spiele-Highlights! Doch sei schnell: Das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Vorstellung von 20 zukünftigen Spiele-Hits auf einer Videokassette (30 Minuten), z. B. „The Legend of Zelda – Ocarina of Time", „1080° Snowboarding", „F-Zero X", „Star Wars: Rogue Squadron", „Turok 2" und „International Superstar Soccer 98".

N-ZONE

IM ABO – DEINE VORTEILE:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo
für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Die Nintendo-Videokassette (Art.-Nr.: 1177) darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir N-ZONE, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte N-ZONE jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

1040

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 81 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Weihnachtsgeschenk: F-1 W.G.P. 75,- DM, Yoshi 60,- DM, XG 65,- DM, Mario 45,- DM, Mario K. 45,- DM, Lylat W. 55,- DM, suche Doctor v64 oder Mr. Back Up z64, verkaufe auch für PSX F.F. VII u. V-Ra. Francesco Inchrli, Otto-Wels-Str. 43, 76189 Karlsruhe

Verkaufe Quake 64 70,- DM, FIFA 98 80,- DM, Turok 60,- DM, WWF Warzone 80,- DM, NBA 60,- DM, Dark Rift u. FIFA 64 je 30,- DM, ruft an! Tel. 02304/962256 oder 02304/50552 Carsten

Tausche Bomberman 64 gegen F-Zero X, WipEout 64 usw. Tel. 06022/72923 fragt nach Felix, Mo-Fr. 18-20 Uhr

Verk./tausche Turok, Mario 64, DKR, Bomberman, CT, BC gegen Action- o. Fightspiele für N64, neuwertig. Tel. 02991/1701 fragt nach Aaron

Tausche 2 gegen 1, habe DKR, NFL Quarterb. 98, X-G, F1 WGP, suche Turok 2, 1080°, Nascar 99, Holy Magic C., Rogue Squadron, F-Zero X. Tel. 06422/3224 Matze

Verkaufe ISS 64, DKR, Lamborghini für 50,- DM/St. und Forsaken, 3D-Action-Spiel, RWT für 80,- DM/St. Anleitung und Verpackung. Tel. 034088/22773 Martin

Verkaufe Banjo-Kazooie-Spieleberater für 20,- DM. Tel. 03971/245573

Verkaufe WWF 80,- DM, Mace 70,- DM, ISS 64 50,- DM, Mario 64 50,- DM, und ein Spiel von GT. Tel. 06403/67242 fragt nach Joni

Tausche Fighters Destiny o. Snowboard Kids gegen Turok o. Bio Freaks (PAL). C. Sommer, Am Kornstück 1, 57462 Olpe. Tausche auch Mario gegen Game Buster

Tausche Cruis'n USA oder Diddy Kong Racing gegen andere Spiele, tausche auch gegen PSX-Spiele. Tel. 08725/1732 Christoph

Tausche Banjo-Kazooie gegen Mission: Impossible. Rene Trohs, Erlenweg 14, 56242 Selters

Verkaufe Mario Kart für 60,- DM und Super Mario für 70,- DM. Schreibt an Renee Rex, Heinrich-Heine Str. 13, 25436 Vetersen

Stop! Verkaufe für N64 Super Mario 64 40,- DM, Mario Kart 64 50,- DM, Blast Corps 60,- DM, DKR 60,- DM, MRC 60,- DM. Tel. 0341/6019106 täglich ab 14 Uhr

Verkaufe ISS 64 (Preis VB) o. tausche es + Geld gegen ISS 98, suche außerdem preiswert ISS 98, Banjo, 1080°, Turok 2, Body H., F-Zero X, Zelda, L.W. Tel. 09232/3909

Verkaufe/tausche F-1 Pole Position, Yoshi's Story, Nagano Winter Olympics, Wayne Gretzky's 3D Hockey für je 65,- DM oder tausche. Tel. 04153/54442

Verk. Banjo-Kazooie und Spieleb. 70,- DM, Lylat Wars, Ch. Twist je 50,- DM, DKR, Mario 64 je 30,- DM. Tel. 02151/770539 M. Reetz, Siemensstr. 34, 47805 Krefeld

Extreme G 50,- DM, WCW vs. NWO 60,- DM, NFL Q.C. 60,- DM, F1 Pole P. 40,- DM, Blast Corps 40,- DM, zusammen 230,- DM. Tel. 0911/407004

Verkaufe N64 + 2 Controller + Rumble Pak + Memory Card + 3 Spiele (Lylat Wars, Mario Kart, Mission: Impossible), alles in Top-Zustand, für 350,- DM. Tel. 0351/4125479

Verk./tausche für N64 Clayfighter 80,- DM, Blast C. 80,- DM, Goemon 100,- DM, Wave Race 60,- DM, E-G 70,- DM, GTI-Spiel 100,- DM, suche 3D-Action-Spiel, Virtual Boy. Tel. 0203/350155

Tausche FIFA 64 gegen Extreme G oder verkaufe es für 70,- SFr. Käufer/Tauscher sollten sich in der Schweiz befinden. Tel. 034/4972040 Nicolas

Ich tausche Extreme G u. Pilot Wings gegen Mystical Ninja u. Hexen 64. Konstantin Weimer, Appenweirerstr. 17, 77704 Oberlärch

Verkaufe/tausche N64-Spiele DKR 65,- DM, Mario 64 70,- DM, Forsaken 70,- DM, WG 3D Hockey 60,- DM, Snowb. Kids 75,- DM u. Turok 50,- DM gegen Mission: Imposs., 1080° o. a. Preis VHB. Tel. 06163/5570

Stop! Verkaufe/tausche N64, 1 Pad, 1 Memory Card, 3 Spiele gegen gleichwertige PSX od. 329,- DM für das N64, Angebot gilt länger. Tel. 0431/677670 Chris

Verk. N64 + 3 Pads + 2 M. Cards + 1 Rumble Pak + ISS 98 + WWF Warzone + Game Buster, alles kompl. für nur 400,- DM! Verk. auch für PSX. Tel. 02331/334160 Dennis

Tausche NBA Hangtime, Bomberman 64, Sote und ISS 64, suche: Mystical Ninja, NBA Courtside, Chopper Attack und Banjo-Kazooie, nur PAL. Tel. 0043/5335-3707

Biete Turok 2, suche Zelda, tausche oder verkaufe FIFA 98, Mission: Impossible, ISS 64, DKR u. a. suche 1080°, NHL 99, F-Zero u. a. Tel. 05401/34489

Verk. Snow. Kids + Lamborghini je 49,- DM, Mission: Impossible 93,- DM, SNES: F-Zero + Secret Of Mana je 39,- DM, Top-Spielberater Secret 5,- DM. Tel. 03615/623067 Tino

Verkaufe Extreme G für nur 39,- DM, DKR für nur 45,- DM und F-Zero, wie neu, für nur 75,- DM. Tel. 09071/9218 Christoph

Stop! Verkaufe N64 + 2 Controller + 1 C.-Pak + Mischief Makers 300,- DM, habe noch weitere Spiele, tausche auch gegen PlayStation-Spiele. Tel. 06541/810817

Top-Angebot, verkaufe N64-Games, z. B. Blast Corps, Clay Fighter, Cruis'n USA zu je 45,- DM, ruft an unter Tel. 03772/22515 Hendrik Wichmann, ab 19 Uhr

Verkaufe Banjo-Kazooie für 70,- DM oder tausche gegen Aerofighters Assault. Tel. 09288/5331 ab 13 Uhr, fragt nach Andy

Verk. Banjo-K. mit Orig.-Komplettlö. 90,- DM, T. G. Rally 70,- DM, ISS 64, Lylat W., Mario 64 für je 60,- DM, alle 1a mit Anleit. und Verp. Tel. 09733/3016 ab 19 Uhr

Verk. N64 mit 2 Contr., 2 Memory Cards, Rumble Pak + F1 World Grand Prix, ca. 1 Jahr alt, Orig.-Verp. + Anleitung NP 640,- DM, VB 400,- DM. Tel. 040/6900198 Dennis

Biete Banjo-Kazooie, tausche gegen F1 WGP, Mission: Impossible, Holy Magic Century, meldet euch unter Tel. 02161/630013

Verkaufe/tausche Diddy Kong Racing und Star Wars Sote je 60,- DM, suche Frankreich 98, Pilotwings usw. Tel. 03904/43937 Michael

Verk. N64 + 2 Contr. R-Pak + 1 Meg, Mem. Card, Mario, SFR, M.: Impossible, M. Kart, Int. Soccer, Turok, A. F. Assault, N-Zone 11/97-12/98 für 685,- DM. Tel. 09343/4619

Tausche Wayne Gretzky's 3D Hockey gegen Blast Corps oder Forsaken, ruft an! Tel. 09954/1536 fragt nach Philipp

Ich verkaufe G. Buster für 75,- DM oder tausche gegen Fighters D. verkaufe Need f. Speed 3 (PS) 60,- DM, Cheatheft (PS) 5,- DM. Tel. 05266/8162 fragt nach Manuel, lohnt sich!

Verk. Top Gear Rally (N64) für 75,- DM, verk. außerdem SNES mit ca. 10 Spielen für 270,- DM, suche Gamebuster für N64 bis 40,- DM. Tel. 02636/4629 17-21 Uhr

Tausche D. Mario 64, Pilot Wings, Wave Race, Star Wars, M. Kart 64, G. Rush, Turok 1, 1080°, NHL 99, Superman, Zelda, Rugrats. Tel. 036766/21694 Kenny

Verk. Turok 1 für 65,- DM, guter Zustand, tausche auch gegen NHL Breakaway. Tel. 0511/5799702 ab 19 Uhr

Verk. Yoshi's Story für 60,- DM und Mischief Makers für 40,- DM. Tel. 07254/72680 Timo

Verkaufe Diddy Kong Racing für 50,- DM. Tel. 02373/680494 Christoph

Verk. N64 + 2 Controller + Rumble Pak + Adapter + Memory Card + Turok + 3D-Action-Spiel + Wave Race + Kampfspiel + NFL 98 + NHL für 590,- DM. Tel. 0041/613011179

Verkaufe 3 N64-Action-Games und 8 andere Spiele, Preis auf Anfrage, ruft an! Tel. 089/7916658 Mo-Fr. 14-16 Uhr

Tausche Lylat Wars (+ Anl. u. Verp.) gegen Mission: Impossible oder Forsaken (alles PAL). Tel. 04956/3432

Verk. FIFA 98, Hexen, Kampfspiel, NHL 98, Gex 64, Offroad Challenge, War Zone, NFL Blitz, A. Assault, Quest, Rampage W., alles US. Handy: 01777127680

Verk. Bomberman und Bomberman Hero, Chopper Attack, Iggy's, WCW vs. NWO, Lamborghini, Bio Freaks, alles US-Spiele. Tel. 0631/3705686 nach 19 Uhr

Tausche Yoshi's Story gegen Bomberman Hero oder gegen F-Zero X. Thomas Gisch, Tel. 06841/982220 ab 18 Uhr

N64 180,- DM, Nin. 64 neu Orp. 200,- DM, Extra Contr. 40,- DM, Mem. 30,- DM, Neu Rumble Pak ben. Keine Batterien 49,- DM, PlaySt. 180,- DM mit Umbau 245,- DM, Extra Contr. 20,- DM, Mem. 25,- DM, Infrarot Pad 150,- DM. Tel. 089/30728562

Tausche oder verkaufe F-Zero X, NFL QB. Club, ISS, Forsaken, WWF Warzone, NHL Breakaway, F-1 WGP u.v.m. Tel. 09772/459 Ruf an, es lohnt sich!

Tausche Extreme G oder Blast Corps gegen z. B. Mission: Impossible, NFL Quarterback 98 oder WCW vs. NWO. Tel. 05723/913400

Stop! Verk. 1080° 70,- DM, Banjo-Kazooie 60,- DM, Forsaken 55,- DM, Lylat Wars, Bomberman, Yoshi's Story je 45,- DM, Game Boy Pocket + 7 Spiele + Lupe 120,- DM VB. Tel. 06081/962203 Andi

Verkaufe: Banjo-Kazooie 80,- DM, Mario 64 50,- DM (beide mit Spieleberater), F1 WGP 70,- DM, WWF Warzone 80,- DM. Tel. 0561/819933 ab 16 Uhr

Verk. N64 + 2 Contr. + Rumble, Memory Card, Diddy K. R., Lylat Wars, Mission: Impossible, Top Gear Rally, Turok 1 usw. Tel. 02393/1242

Verk. Pilot Wings 65,- DM, San Francisco Rush 70,- DM, für SNES Star Trek: Deep Space Nine 35,- DM, Rise Of The Robots 25,- DM. Tel. 034906/21136

Suche D. K. Racing, tausche dafür Super Mario 64 oder Lylat Wars, beide mit Verpackung und Anleitung. Tel. 02681/7600 Julian

Verkaufe: WWF Warzone für 75,- DM und FIFA 98 für 70,- DM. Tel. 0371/5614248 Chemnitz ab 16 Uhr außer Donnerstags, Jens

Verk. Blast Corps für 60,- DM oder tausche gegen 3D-Action-Spiel, NBA Jam 98 oder 99, NBA In The Zone 98 oder gegen Zelda: Ocarina Of Time. Tel. 08131/94901

3D-Action-Spiel und Ethan Hunt suchen neuen Einsatzleiter. Beide Spiele für zusammen 160,- DM zu verkaufen, auch einzeln. Tel. 034606/22488 Björn

Verkaufe Hexen, Yoshi's Story und Extreme G für je 100,- bis 120,- DM. Suche: 1080° Snowboarding (ca. 90,- DM). Thomas Kasan, Forststr. 4, 63517 Rodenbach

SUCHE NINTENDO 64

Suche für Nintendo 64 Mission: Impossible oder tausche g. Blast Corps o. Turok o. Yoshi's Story. Tel. 02933/5544 Michael

Suche Glover, Silicon Valley, Doeramon + Adapter, Gex 64, Starshot, habe sehr gut erhaltenes Banjo-Kazooie, Fighters Destiny. Tel. 02129/59443 Peter

Suche Theme Park für SNES, mit Anleitung, Preis nach Vereinbarung. Tel. 0041/613222745 Tanja (Schweiz), Mo-Do ab 18 Uhr

Achtung, Schweizer! Suche Forsaken o. NBA Courtside, tausche gegen FIFA 98, Fighters D., zusammen für eines der 2 Spiele. Tel. 055/2403108 Cüneyt

Suche: Wetrix, Aerofighters Assault, Glover für N64 für je 50,- DM, habt ihr was? Dann ruft an! Tel. 0203/460684

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe Mischief Makers + Yoshi's Story für je 55,- DM. Tel. 05651/70800 fragt nach Simon, 15-20 Uhr

Verkaufe Forsaken 64 für 75,- DM, Lylat Wars für 50,- DM, Extreme G für 40,- DM, alles PAL. Tel. 09722/6714

Verkaufe Diddy Kong Racing und Star Wars Sote für je 50,- DM, ruft an! Tel. 0171/3646999

Verkaufe NHL Breakaway für 65,- DM und eine über 25 Seiten lange Cheatliste für 10,- DM. Tel. 0721/20070 fragt nach Christopher

Achtung! Verkaufe FIFA 98 für 90,- DM. Tel. 0511/562041 fragt nach Markus! P.S.: Ich verkaufe auch WCW vs. NWO

Löse N64-Sammlung auf. Konsole, Spiele, Zubehör, Liste gg. Rückporto bei Lutz Iffland, Prioreier Str. 72, 58091 Hagen. Tel./Fax: 02337/8676

Verk. N64-Spiele Forsaken 90,- DM, Diddy Kong Racing 65,- DM + Versandkosten u. GB-Spiel Dschungelb. 40,- DM. Tel. 0345/8062827

Verkaufe Snowboard Kids für 70,- DM und Mischief Makers für 50,- DM oder tausche gegen Goemon 64. Tel. 07744/6781 Nico

Schweizer, aufgepaßt! Verk. WG 3D H. und Turok, WCW vs. NWO, Aerofighters, ISS, XG, Sote billig, auch Game-Boy-Spiele und NES-Sammlung. Tel. 0714/552904

Verk. N64 mit Top-Spielen (z. B. Forsaken, Fighters Destiny, 3D-Action-Spiel), Rumble Pak und 2 Controllern für 600,- DM. Tel. 02131/560045 Wilfried

Verk. NHL Breakaway 98, NFL QBC 98, Frankreich 98 für je 70,- DM und ISS 64, Aerofighters Assault für je 60,- DM. Tel. 03429/73594 Daniel

Verkaufe Forsaken und Bomberman 64. Tel. 062/8732936 oder schreibt an: David Marono, Hauptstr. 29, 4322 Mumpf, CH. Bitte nur in der Schweiz!

Tausche Yoshi's Story für Bomberman und Pilotwings und Blast Corps für Cruis'n World. Tel. 08237/1359 ab 15 Uhr, Tobias

Aerofighters Assault mit Orig.-Verp. und Anleitung für 90,- DM. Tel. 02361/655764

Schweizer, aufgepaßt! Verkaufe GT 64, Snowboard K. u. FIFA 64 je 50,- SFr. Tel. 062/7943878 fragt nach Valentino, erreichbar ab 19 Uhr, nur CH!

Verk. F1 Pole Position 85,- DM, Mario 64 60,- DM, Dark Rift 85,- DM, Lylat Wars o. R. P. 75,- DM, alle top erhalten. Tel. 02653/1204

Verk. N64-Spiele: ISS 98, WM 98, NHL 98, Quest 64, Fighters Destiny und andere, alle unter 90,- DM, ruft an, solange der Vorrat reicht! Tel. 07581/527547

Verkaufe Frankreich 98 für 80,- DM o. tausche gegen Mission: Impossible, ruft an! Tel. 040/6028716 fragt nach Dirk

Rasantes Weihnachtsschnäppchen! Extreme G + Top G. Rally im Top-Zustand + Codes nur 111,- DM + Bonusspiel: Turok, schnell zugreifen! Tel. 0345/5230154

Verk. Banjo-Kazooie und Tetrisphere für je 60,- DM (zusammen 100,- DM), bitte nur zwischen 18-22 Uhr anrufen. Tel. 05371/140448 fragt nach Ralf

Verk./tausche Pilot Wings 64 für 50,- DM. Tel. 06672/7411

Verkaufe Mission: Impossible 80,- DM, Turok 50,- DM, Wave Race 40,- DM, NHL 99 100,- DM. Tel. 08821/57648 Chris

Verk. Banjo-Kazooie 60,- DM, WCW vs. NWO 80,- DM, 3D-Action (us) inkl. Adapter 80,- DM. Tel. 06621/70556

Verkaufe NHL Breakaway 98, GT 64, ISS 64 je 65,- DM, Game Boy mit 4 Spielen 50,- DM. Tel. 04961/72504 Ron

Verkaufe Bomberman 64, Diddy Kong Rac., Super Mario 64, neuwertig mit Anleitung für je 50,- DM, tausche geg. 1080° Snowboarding. Tel. 02181/45954 Max

Verkaufe ISS 64, Pilotwings, Super Mario 64, Yoshi's Story, DKR je 50,- DM, Controller Pak 1 Meg. 4-fach 25,- DM, tausche auch evtl. Tel. 09724/1274, Martin

FIFA 64, ISS 64, SNES: F-Zero, Turtles 4, ISS, ISSD, Terranigma, Harvest Moon. Tel. 0202/736335 Tobias Genssler, ab 20 Uhr

Verk. N64 + 3 Pads + 2 Memory Cards + 1 Rumble Pak + 4 Spiele (Mission: Impossible, Forsaken, Lylat Wars, Mario), alles im guten Zustand, f. 450,- DM. Tel. 06441/77347

Verkaufe N64-Spiele! Forsaken, Mario, Fighters Destiny, Diddy Kong Racing, Extreme G und Star Wars Sote. Tel. 03841/780986 möglichst im Raum NWM

Verk. Pilotwings 64, Lylat Wars o. R. und Dark Rift, alles im Top-Zustand mit Anl. und Verp. für je 75,- DM. Tel. 05453/8732 Jens

Ich verkaufe Mission Imp. (dt.) für 100,- DM, F1 PP für 80,- DM, Wave Race für 40,- DM, Pilotwings für 70,- DM. Tel. 07623/62099 fragt nach Marcel

Verkaufe Mario Kart 64 u. Lylat Wars, suche auch günstigen Gamebuster. Tel. 04122/2649

Turok 60,- DM, Hexen 60,- DM, alle mit Cheat. Tel. Deutschland 0041/566221269, Schweiz 056/6221269 nach Marco fragen

Verkaufe N64-Spiele, Orig.-Verp. ab 60,- DM, TGR, Lamborgh., Sote, Turok, GB ect. Weitere Titel und Preise erfragen. Tel. 05131/2552

Verkaufe Mario Kart 64 50,- SFr., Diddy Kong Racing 50,- SFr., Nagano Winter Olympics 98 50,- SFr., Wayne G. Hockey 50,- SFr. Tel. 01/858-1356

Verkaufe Mario 64 40,- DM, Mario Kart 40,- DM, Lylat Wars 50,- DM, Goemon 80,- DM, San Francisco Rush 60,- DM, Wave Race 40,- DM, alle zusammen für 300,- DM. Tel. 02842/30994

Verkaufe Extreme G und Lylat Wars mit Rumble Pak, Preis: Verhandlungsbasis (fast wie neu), kein Tausch! Tel. 08433/8360 fragt nach Franz. Verk. evtl. auch FIFA 98

Verkaufe Mission: Impossible für 80,- DM, suche günstigen Gamebuster. Tel. 02373/680494 Christoph

Verkaufe WCW vs. NWO World Tour für 70,- DM. Tel. 0711/5170212 ab 15 Uhr, nach Collin oder Steven fragen

Verk. N64 + 2 Pads + 2 Memo Cards + Rumble Pak + Gamebuster + ISS 98 + WWF Warzone für 400,- DM, verk. PSX-Spiele für unter 50,- DM. Tel. 02331/334160 Dennis

Verk. Forsaken 60,- DM, M.: Impossible 70,- DM, Mario Kart 40,- DM, Lamborghini 40,- DM oder alles zusammen 180,- DM. Tel. 07261/5641 fragt nach Rene

Verk. Star Wars Sote + Lylat Wars + Cruis'n World + Mario 64 je 55,- DM, tausche auch gegen Buck Bumble. Tel. 05206/1860 fragt nach Benjamin

Verk. N64 mit 9 Spielen (Banjo-Kazooie, ISS 64, WWF Warzone, Mission: Impossible etc.) 1 Pad, 1 Memory Card, alle top (RF-Modulator). Tel. 043222000 Alexander

Verkaufe WCW/NWO und Banjo-Kazooie für je 60,- DM. Tel. 0931/71555

Verk. Nagano W.O., Lylat Wars inkl. R.P. je 70,- DM, Mario 40,- DM oder tausche gegen andere Spiele. Tel. 03521/733305 fragt nach Sebastian

Verk. N64 150,- DM (m. Controller) + 3 Controller (gelb, blau, schwarz) je 25,- DM + C. Pak (rot) 20,- DM + Extr. G 50,- DM + WCW/NWO 50,- DM + ISS 98 65,- DM o. zus. für 390,- DM. Tel. 035451/90653 nach Peer fragen

Stop! Billig! Verkaufe NBA Courtside, Fighters Destiny, Diddy Kong Racing und Wave Race für je 65,- DM. Tel. 09655/433 fragt nach Andreas!

Schweizer, aufgepaßt! Ich verkaufe Multi Racing Championship 50,- SFr., NHL Breakaway 98 60,- SFr., Tausch ist möglich. Tel. Vorwahl CH 01/7670846 Manuel

Verkaufe Diddy Kong Racing (N64) für 60,- DM! Sehr guter Zustand, ich übernehme die Versandkosten! Tel. 03998/432268

Verkaufe Nintendo 64 + 2 Controller und 4 Spiele zus. 350,- DM. Tel. 03364/417736

Verkaufe Nintendo 64 mit 3 Spielen (Mario 64, Mario Kart, DKR) für 300,- DM oder mit Lenkrad für 370,- DM, Preis auf VB. Tel. 04922/3829 Patrick

Verkaufe 2 Infrarot-Pads je 25,- DM + Iggy's Reckin' Balls 60,- DM + Lamborghini 64 45,- DM, insgesamt 140,- DM, suche Komplettlösung Buck Bumble. Tel. 06145/6922 fragt nach Tobi

N64 = 160,- DM, Spiele ab 35,- DM, PSX-Spiele (original) ab 209,- DM, kaufe Konsolen + Spiele – nur PAL, VK SNES-Konsole 55,- DM + Porto + NN. Tel./Fax: 02841/44125

Verkaufe oder tausche WWF Warzone, SFR, TGR und Diddy Kong Racing für je 80,- DM, suche Cruis'n World. Tel. 09187/8428 14 bis 19 Uhr

Verk. Mario 64 25,- DM, DKR 45,- DM, Forsaken 60,- DM, Banjo, ISS 98, F-Zero X, WWF Warzone je 70,- DM. Tel. 0991/26252 Mo-Fr. 18-20 Uhr

Verkaufe Turok und Mission: Impossible, Preis VB, suche 3D-Action-Spiel. Tel. 08031/93816 fragt nach Thomas

Verkaufe NFL QC für 50,- DM und Mission: Impossible für 75,- DM. Tel. 030/8612033 Robert

Verk. Spiele gegen Gebot (ca. 30,- DM), Lylat Wars (ohne R.P.), F1 P.P. und NHL Breakaway sowie N-Zone-Hefte 1-19. Martin Wyputta, Flurstr. 11, 59075 Hamm

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche MRC, Yoshi's Story gegen XG1 oder Forsaken. Tel. 02776/7716 tausche auch gegen andere Spiele

Tausche F1 World Grand Prix gegen WCW vs. NWO: Revenge. Tel. 0791/48069, ruft an

Tausche Banjo-Kazooie gegen F1 WGP, Mission: Impossible oder 1080° Snowboarding. Tel. 02064/97212

Tausche 1080°, F-Zero X, ISS 98, Banjo-Kazooie gegen F1 WGP, Turok 2, Zelda, oder B. Harvest. Tel. 06352/5964 Mehdi, bitte nur Rheinland-Pfalz

Tausche 3D-Action-Spiel gegen NFL Blitz. Tel. 06151/313259 nach Andreas fragen, ab 15 Uhr

Tausche Star Wars Sote gegen Mario Kart oder Tetrisphere, zu erfragen bei Mike. Tel. 035243/50702, Maxstr. 4, 01689 Weinböhla

Verk./tausche Fighters Dest. 75,- DM, Turok 55,- DM, Mario K. 50,- DM, Mario 64 35,- DM, suche US-Adapter, Cruis'n World und Chopper Attack, zahle gut. Tel. 017266/09222 fragt nach Philipp

Tausche Yoshi's Story m. Anleitung gegen Dark Rift od. Mace – The Dark Age od. GASP. Tel. 03631/994563 fragt nach Martin, ab 16 Uhr

Tausche DKR + WCW vs. NWO gegen WCW vs. NWO Revenge oder zwei Joypads von Nintendo, wäre auch bereit, was draufzulegen. Tel. 09672/2322 Roland

Mario Kart, Super Mario, Blast Corps, F. Destiny, ISS 64, NBA Courtside, M: Impossible gegen 1080° Snowb., B. Freaks, F1 WGP, Forsaken. Tel. 0211/746325 ab 15 Uhr

Top Gear R. gegen Sote, F1 PP gegen Virtual Chess, FIFA 64 gegen Golf, Forsaken gegen Mission: Impossible. Tel. 03685/703629 Steve fragen

Tausche Super Mario, Diddy Kong Racing oder Mario Kart gegen WCW vs. NWO, ruft an und verlangt Daniel. Tel. 030/5320412

Tausche 1080° + Sote oder Mario Kart (zwei zusammen) gegen Turok 2 oder Zelda 64. Tel. 06132/41349 14-19 Uhr, fragt nach Johann

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche Super Probotector. Tel. 05361/37251 nach Basti fragen, ab 15 Uhr

Suche SNES-Spiel Another Story von Sailor Moon, gebraucht o. neu. Tel. 02131/166738 Wer weiß, wo es das Spiel gibt?

Suche Secret Of Evermore, dringend!! Preis nach Vereinbarung, Tel. 05632/927193 Gilles

Suche eure SNES-Spiele bis 30,- DM! Nehme US- und PAL-Spiele, gilt immer, schickt eure Listen an: Christian Gehlen, Velbuschpfad 2, 47906 Kempen

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe 6 Spiele zwischen 20,- und 60,- DM: Sim City, Donkey Kong Country 2, FIFA Soccer 96, Yoshi's Island... inkl. Anleitung. Tel. 034298/34046

Verk. Rise, Boxen, Madden 95 f. Sup. Nintendo, je 20,- DM. Tel. 02933/5544 Michael

Verkaufe SNES, 20 Spiele und 2 Controller. Tel. 0711/7776766 nachfragen bei Sven, Preis nach Vereinbarung. Besten Dank im Voraus!

Verkaufe NHL Eishockey 30,- DM, Madden NFL 95 20,- DM. Tel. 08821/57648 Chris

Ich verk. Donkey Kong 1, 2, 3 + Spieleberater für Donkey Kong 2, Theme Park, Lufia + Spieleberater, Zelda, Batman und Yoshi's Island für 280,- DM. Tel. 02941/6577081

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Pads, Maus, Mario Paint, Super Mario All Stars, Mario Kart, Zelda, König der Löwen. Tel. 07472/21378 ab 13 Uhr

Verkaufe SNES + Super GB + 2 Pads + Theme Park + Mario Kart + Super Mario + Mario Spieleberater + Street Fighter nur 320,- DM. Tel. 08231/348998 ab 14 Uhr

Verk. SNES für 700,- DM, Zelda 3 für 60,- DM, DK 1-3 für je 60,- DM u.v.m. Ihr solltet bei Wolfach wohnen. Tel. 07834/6572 fragt nach Andreas

SNES + 3 Joypads + 2 Spiele + 4 Spielermodul + Super GB + 2 GB-Spiele, alle m. Anl. u. Verp. f. 250,- DM o. 3 N64-Sp. Fax: 04406/928250 o. Tel. 04406/928260 fragt nach Johannes

Verkaufe Super-NES mit 12 Spielen, darunter F-Zero, Secret Of M. und Donkey Kong C... mit 2 Controllern. Tel. 0711/7944250 fragt nach Flori

VERKAUFE GAME BOY

Verk. GB-Spiele zu je 15,- DM, z. B. Worms, WWF usw., suche außerdem billiges N64, Prügelspiel oder Zubehör. Tel. 0395/4690968 fragt nach Ralf

Suche vier in eins, FUN Pak-Spiel. Tel. 069/653756 ab 19 Uhr

Verk. neuen, blauen Game Boy Pocket (1/2 J. alt) + Tanzmania, Mario Land u. Micky's Dang. Chase, alles in Orig.-Verp. 95,- DM. Tel. 0911/599220

CLUBS

F.R.E.A.K.'s Club sucht Mitglieder, meldet euch bei Christian Bauer: 0170/3133681 (Handy) oder 016953/5822276 (Pager)

SONSTIGES

Genial! Diskettenlaufwerk für SNES zu verkaufen, VB. Tel. 0171/8817353

Hilfe! Wer von euch besitzt noch einen Commodore 64? Suche Kontakt zu euch! Schreibt an: Kathrin Kutschenreiter, Am Schafbrinke 24, 20519 Hannover

Suche N-Zone-Ausgaben 1-5, Preis nach Vereinbarung. Tel. 0307756383 Mo-Fr. ab 15 Uhr, fragt nach Robert

Suche billige N-Zone-Sammelkarten Nr. 1, 2, 3 und 9-40. Tel. 0821/451884 13-18 Uhr. Adresse: Benedikt Kalo, Gartenstr. 4c, 86356 Neusäß

Achtung! Verk. Sega Saturn, ca. 15 Sp. (Tomb Raider, Night + 3D-Pad, Sonic R), Lenkrad, Memory Card, 8 Demo-CDs, Tips-Buch 399,- DM (auch einzeln). Tel. 0361/5623067

Ich suche einen Tomb-Raider-Club (am besten einen offiziellen), ich bitte um Adressen. Tel. 06146/835585

Tausche N64 mit 5 Spielen, über 30 Zeitschriften, 2 Pads, 1 Rumble Pak gegen PlayStation mit möglichst vielen Spielen. Tel. 04351/82684 Matthias

Kaufe gut erhaltene N-Zone-Hefte 6/97 bis 7/98, zahle Neupreis und Versand. Tel. 0221/6310441 Wolfgang (Tag + Nacht erreichbar durch AB)

Verkaufe PC Pentium 166, 4 MB 3D-Grafikkarte, 24fach-CD-ROM, 15-Zoll-Bildschirm, 32-MB RAM, Soundkarte, Nadeldrucker, VB 1.400,- DM. Tel. 06554/600

Suche NES-Spiele, je 10,- DM (besonders Mario 2 und 3) + einen Controller für 15,- bis 20,- DM, Angebot an: Thomas Kasan, Forststr. 4, 63517 Rodenbach

Achtung, dringend! Suche 3D-Shooter sowie alle 97er N-Zone-Ausgaben, zahle gut! Tel. 0871/65179

Suche PSX PAL, Sailormoon für SNES und GB, verkaufe Lord Of The Rings, Indiana Jones GA für SNES für je 20,- DM, Vorkasse. Tel. 0211/594607

SUCHE SONSTIGES

Suche gut erhaltenes NES und NES-Spiele (Zelda I und Zelda II), Preis nach Vereinbarung, fragt nach Marcel. Tel. 07043/8327 14-18 Uhr

VERKAUFE SONSTIGES

Verk. Amiga 500 mit Zubehör, Preis nach Vereinbarung (nur abholen). Tel 05371/140448 fragt nach Ralf, bitte nur zwischen 18-22 Uhr

Zelda-64-Komplettlösung in Deutsch oder Englisch für nur 10,- DM! Tel. 0911/5187520 ab 15 Uhr täglich

Verkaufe Kampfspiel 70,- DM, Super Nintendo + 1 Spiel + 2 Controller 200,- DM, Wave Race 50,- DM. Tel. 02525/4444 fragt nach Jens

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Ganze 19 Ausgaben hatte euch Michael mit der Rubrik Lesertips betreut, doch wie er selbst schon in der letzten Ausgabe angekündigt hat, widmet sich unser „Early" jetzt anderen Aufgaben hier im Verlag. Ich hoffe, ihr schickt mir ebenfalls tonnenweise Lesertips zu, um anderen Zockern damit zu helfen.

Werner Spachmüller

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an die
COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

Buck Bumble (PAL)

Im Titelbildschirm gebt ihr Links, Rechts, Oben und Unten ein. Danach die Z-Taste gedrückt halten und Rechts, Rechts, Links und Links eingeben. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe und ihr seid von Anfang an mit allen Waffen ausgerüstet.

Christian Yeboa

WWF Warzone (PAL)

Hiermit könnt ihr euch Hilfe im 1-Player-Versus-Match in den Ring holen, werdet jedoch nach dem Pin disqualifiziert. Einfach R, L und Z zusammen gedrückt halten und für den jeweiligen Kämpfer noch die folgenden Tasten eingeben:

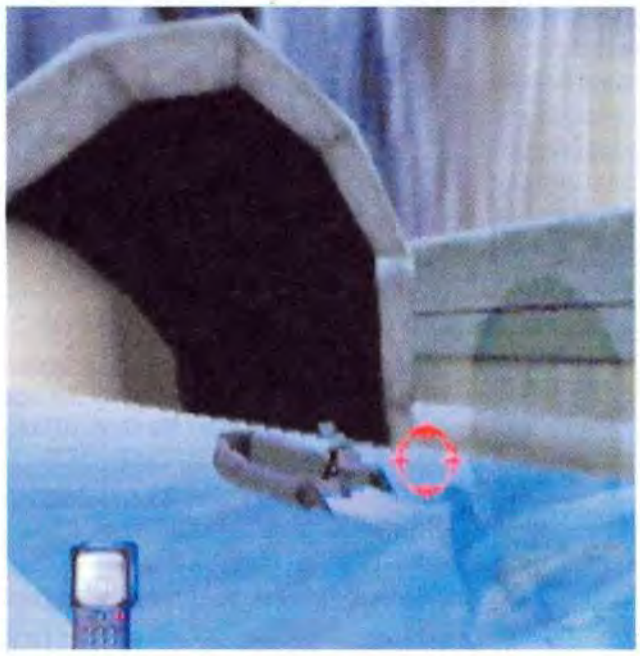
Triple H: ..... C-Links + Rechts	**Austin:** ..... A-Taste + Oben
Trasher: ..... C-Links + Unten	**Bulldog:** ..... A-Taste + Links
Bret: ..... C-Links + Links	**Shamrock:** ..... A-Taste + Unten
Mankind: ..... C-Links + Oben	**Goldust:** ..... B-Taste + Rechts
Mosh: ..... C-Unten + Unten	**Shawn:** ..... B-Taste + Links
Undertaker: ..... C-Unten + Rechts	**Faaroq:** ..... B-Taste + Oben
Owen: ..... C-Unten + Links	**Kane:** ..... B-Taste + Unten
Ahmed: ..... C-Unten + Oben	
Rock: ..... A-Taste + Rechts	

Stephan Schulte

WCW/NWO Revenge (PAL)

Christian Talarek hat herausgefunden, wie man gegen die Manager kämpfen kann. Geht man beispielsweise mit Bryan Adams in den Ring, begleitet ihn Vincent. Diesen kann man spielen, indem man beim 3. Controller die Z-Taste drückt. Dies funktioniert allerdings nur, wenn sich der Kämpfer (z. B. Bryan Adams) außerhalb des Rings befindet.

Mission: Impossible (PAL)



Um einen kleinen Scherz der Programmierer zu sehen, müßt ihr den Level Lundkwist Base auswählen. Nachdem ihr aus dem Schlauchboot ausgestiegen seid, dreht ihr euch in Richtung Fluß und nehmt gleich eine Waffe in die Hand. Das Boot kommt nach kurzer Zeit wieder zurück. Schießt auf das Boot und achtet auf den Steuermann.

Patrick Buhr

Herzlichen Dank!

Michael Schmidt – Norman Steinhäuser – Christoph Kraft – Marco Krämer – Tim Kliewer – Frank Wenzel – Boris Gerstenkorn – Ulf Jansen – Patrick Töpperwien – Marcel Paetzoldt – Johannes Kammermeier – Patryk Wieckowski – Basil Hermann – Matthias Kurschat – Andreas Wippermann – Alexander Wackermann – Ruben Schonburg – Jan Möllers – Michele Baldzun – Axel Schilcher – Conrad Friedrich – Andy Rohleder – Nico Bantsch – Simon Rother – Timo Buerschaper – Herbert Luczkowski – Harald Weyland – Maik Theeran – Oliver Kessler – Timo Broz – Max Nurnus – Robert Golchert – Marius Grathwohl – Petra Bockwinkel - Marcel Mühlheim – Petre Sprung – Christian Bittersmann – Leonardo Leyva – Ralf Giese – Daniel Felix – Dennis Schwender – Benjamin Winter – André Kraus – Oliver Kessler – Florian Stamm – Christian Beck – Daniel Poljak – Sebastian Endres – Daniel Schiehandl – Alexander Bleck – Andreas Dowe – Benny Godesar – Didier Gurgener – Dennis Schwender – Heiko Schleifer – Christian Zimmerer – Sebastian Reister – Tobias Magnussen – Florian Schwider – Paul Schüler – Stephan Schulte – Sabine und Thomas Franke – Patrick Buhr – Michael Lins – Jan Wenzel – Bernhard Eggersdorfer – Benjamin Becker – Daniel Martin – Thomas Student – Michael Thomann – Rachid Heuberger – Markus Köhn – Brian Walter – Thorsten Eistert – Nils Nebe – Thomas Barabosch – Matthias Moebus – Christian Zinn – Eduard Schnur – Tobias Tellers – Michael Lanbickler – Franz Saller – Timo Korek – Michael Weindl – Kilian Christ – Bernhard Bichler – Stephan Kramm – Erik Edlinger – Milan Rukavina – Moritz Mattle – Andreas Hohl – Manuel Reuter

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 09 11/28 72-2 00
eMail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch
(V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich,
Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Richard Schöller
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch,
Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner,
Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Christian Harnoth, Albert Kraus,
Christina Sachse, Hans Strobel,
Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-150
Fax: 0911-2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne -144

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -142

Onlinewerbeflächenverkauf:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Ina Schubert -346

VERLAG

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax.: 0 62 46-8 82 52 77
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1998 60.069 Exemplare

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich!

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0130-5806	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 09°°-17°°
Virgin	040-39101300	Mo.-Do. 14°°-18°°

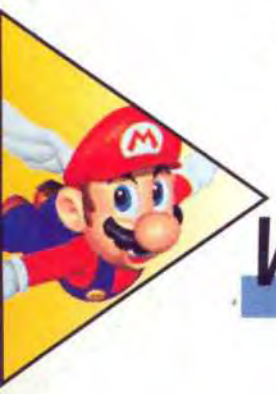
Ab 27.1.99 am Kiosk

MICROMACHINES 64

Florian Brich stattete Codemasters einen Besuch ab und vergnügte sich unter anderem mit der ersten Nintendo-64-Version des kultigen Multiplayer-Rennspiel-Spaßes. Kann Codemasters diese Serie auf dem Nintendo 64 zu neuen Höhen führen oder erinnert MicroMachines 64 eher an die alten 16-Bit-Zeiten? Unser ausführlicher Bericht gibt Aufschluß darüber!

SHADOWMAN

Capcom & Co. dürfen sich warm anziehen! Acclaim möchte mit Shadowman nicht nur das Horror-Genre um einen revolutionären Vertreter bereichern, sondern auch den Nintendo-64-Usern das geben, wonach sie schon lange verlangt haben. Wir enthüllen Acclaims Shadowman und zeigen die furchteinflößendsten Szenen.



Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: FIFA 99 von Electronic Arts*
- *Im Test: Star Wars: Rogue Squadron*
- *Komplettlösung: Zelda: Ocarina Of Time*
- *Komplettlösung: Holy Magic Century*

Ein frohes Fest, einen guten Rusch und ein gesundes Jahr 1999 wünscht euch euer N-Zone-Team!

NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 27.1.99!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Rob Francis

Rob Francis (28) ist Lead Designer bei Psygnosis und war verantwortlich für WipEout 64.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Banjoo-Kazooie, wo ich auch kürzlich die Hexe am Ende erreicht habe. Dazu spiele ich am PC Dune 2000, einen Strategietitel. Ich bin im Bereich Strategie ein Spätstarter und habe sie immer als Zeitverschwendung abgetan. Naja, und jetzt bin ich vom Virus infiziert und verbringe viel Zeit damit.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Ich liebe alle Rare-Spiele, denn sie sind unterhaltsam und qualitativ hochwertig. Viele Leute sagen, daß Rare nur gute Grafiken macht, aber dem kann ich mich nicht anschließen. Sie wissen genau, wie man ein Genre weiterbringt. Speziell bei Banjo-Kazooie sind die Steuerung und die Anzahl der Moves fantastisch. Die Levels sind sehr einfallsreich und man will unbedingt sehen, was als nächstes kommt. Dune 2000 ist natürlich eine ganz andere Kiste – es geht um Macht und verlangt viel Konzentration. Es ist eine stressige Angelegenheit und durch diese Stimulation beendet man das Spiel mit dem Gefühl, etwas erreicht zu haben.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?
Banjo-Kazooie, Super Mario 64 und ein indizierter Shooter von Rare. Super Mario 64 ist extrem unterhaltsam. Ich mag das Konzept, Rätsel lösen zu müssen, um an die Sterne zu kommen. Das war eine neue Idee für Jump&Runs – zuvor mußte man einfach nur lebend durch die Levels kommen. Der Rare-Shooter hat zwar nur relativ simple Levels, aber gibt einem dennoch das Gefühl, mittendrin zu sein. Auch die Reaktionen der Wächter, wenn sie getroffen werden, sind ein spaßiges Element. Upps, darf ich in Deutschland überhaupt Gewalt erwähnen?

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Der Controller. Ich hätte nie gedacht, daß der Analogstick WipEout in eine neue Dimension bringen würde – zumal er für alle 3D-Spiele fantastisch ist.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ein Donkey Kong Country in 3D – die Gerüchte verdichten sich. Ich war ein großer Fan der Serie auf dem SNES. Der zweite Teil ist meiner Meinung nach der beste der drei.

6. Mit welchen Video- oder Automatenspielen begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Adventures, speziell die Textversionen. Als ich elf war, opferten meine zwei Brüder den Geschenkwert von zwei Geburtstagen und Weihnachten, um einen Dragon 32 zu bekommen. Gab es die auch in Deutschland? Das erste Spiel, das wir uns kauften, war Madness and the Minotaur, ein Text-Abenteuer in Echtzeit.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich liebe immer noch Abenteuerspiele. Die Text-Adventures von damals sind mittlerweile in Tomb Raider umgewandelt worden und ich liebe diese Spiele. Offensichtlich gefallen mir auch Rennspiele. Das einzige Genre, das ich nicht mag, sind Flugsimulation – das ist so, als würde man zusehen, wie Farbe trocknet.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
WipEout darf ich ja nicht sagen, aber in der Endphase der Produktion haben wir es oft just for fun gespielt. Ansonsten gefällt mir noch ein indizierter Shooter von id Software und Carmaggedon.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
WipEout 64 sollte die intensivste, krasseste Version von WipEout werden. Neue Superwaffen, neue Kurse, neuer, superschwieriger Challenge Modus und überarbeitetes Handling der Schiffe sowie eine bessere KI. Der Multiplayer-Modus ist ein fantastischer Spaß – ein neues Leaderboard zeigt die Punktzahlen der Spieler für bis zu sieben Rennen an. Um die Langzeitmotivation dieser Variante zu verlängern, kann man mit zahlreichen Optionen herumspielen. Viele Spieler fanden die Steuerung auf der PlayStation etwas tückisch, aber der Analogstick des Nintendo 64 verbessert die Kontrolle immens. Jeder kann jetzt WipEout spielen und die ersten Rennen schnell gewinnen. Dennoch ist WipEout 64 nicht leicht – es ist sogar die schwierigste Fassung von allen.

Sammelkarte 65

Tips & Tricks — N-ZONE

Extreme G 2

WORUM GEHT'S?

Extreme G 2 ist ein technisch gut gelungenes, futuristisches Rennspiel, bei dem es sogar möglich ist, die Schallmauer zu durchbrechen.

Cheats

Screen dreht sich:

Wem das Tempo und die ohnehin schon krasse Farbgebung von Extreme G 2 noch nicht reichen, der kann mit dem folgenden Cheat, der als Name eingegeben werden muß, bewirken, daß sich der Screen permanent dreht: **SPIRAL.**

Draufsicht:

Dieser Cheat ist auf die selbe Weise einzugeben wie der erste und erzeugt eine übersichtliche Ansicht von oben: **SPYEYE.**

Venom Bike:

Wer in den Genuß des ultraschnellen Venom Bikes kommen will, muß den Atomic Contest gewinnen oder einfach folgendes Paßwort eingeben: **868QCMH3H9HT.**

Wasp Bike:

Das zweite Bonus-Bike winkt, wenn ihr das Paßwort **55HZ1MH3H9H1** eingebt.

Steuerung

- Lenken
- Rückansicht
- Sekundärwaffe abfeuern
- Waffe ablegen
- Nitro
- Primärwaffe abfeuern
- Bremsen oder Rückwärtsgang
- Spiel pausieren
- Beschleunigen
- Kamera justieren
- L: Zusatzkamera
- R: Gleiten

Sammelkarte 64

Tips & Tricks — N-ZONE

Rush 2: Extreme Racing USA

WORUM GEHT'S?

Rush 2 ist ein flotter Funracer, der speziell durch seinen abwechslungsreichen Fuhrpark und die abgefahrenen Sprungeinlagen besticht.

Cheats-Menü:

Geht zum Setup-Bildschirm und haltet L, R und Z gedrückt. Drückt dann noch zusätzlich alle vier C-Tasten. Wenn ihr es richtig gemacht habt, sollte unter der Audioanzeige nun „Cheats" erscheinen. Um die Codes anzuwählen, müßt ihr den Cursor nur auf den gewünschten Cheat plazieren und L, R und Z gedrückt halten. Drückt nun die vier C-Tasten zwei- bis fünfmal. Für jeden Code müssen die C-Knöpfe unterschiedlich oft gedrückt werden.

Versteckte Autos:

Indem ihr versteckte Schlüssel einsammelt, könnt ihr für die Tracks von Rush 2 geheime Autos freischalten. Für jeweils vier gefundene Schlüssel winkt ein Wagen, darunter Taxis, Formel-1-Flitzer und ein Prototyp. Um letzteren zu bekommen, müßt ihr alle zwölf Schlüssel finden.

Geheimer Track und Raketen-Auto:

Um das Raketen-Auto zu bekommen, müßt ihr im Circuit-Modus Erster werden. Zusätzlich zu diesem Wagen wird dann auch die geheime Midway-Strecke aktiviert, auf der ihr durch die Studios der Firma flitzen könnt.

Steuerung

- Lenken
- Zurück auf die Strecke
- Hupen
- Nicht belegt
- A + Rückwärts fahren
- Nicht belegt
- Beschleunigen
- Bremsen
- Spiel pausieren
- Z: Gang runter
- R: Gang hoch
- L: Perspektive wechseln

Sammelkarte 67

Tips & Tricks — N-ZONE

Nascar 99

WORUM GEHT'S?

Nascar 99 ist eine brauchbare Simulation der populären amerikanischen Motorsportart. Das Fahrverhalten kann aber leider nicht hundertprozentig überzeugen und die Ovalkurse sind auf Dauer zu langweilig.

Neue Cheats

Bei Nascar 99 könnt ihr einige zusätzliche Fahrer bekommen, wenn ihr fahrerische Spitzenleistungen erreicht. Alle Angaben gelten für die Championship Series und eine Rennlänge von mindestens 50%.

Bobby Alison:

Kommt auf dem Kurs Charlotte unter die ersten fünf.

Alan Kulwicki:

Kommt auf dem Kurs Bristol unter die ersten fünf.

Richard Petty:

Kommt auf dem Kurs Martinsville unter die ersten fünf.

Benny Parsons:

Kommt auf dem Kurs Richmond unter die ersten fünf.

Cale Yarborough:

Kommt auf dem Kurs Darlington unter die ersten fünf.

Davey Allison:

Kommt auf dem Kurs Talledega unter die ersten fünf.

Steuerung

- Lenken
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Display ändern
- Perspektive wechseln
- Beschleunigen
- Bremsen
- Spiel pausieren
- Z: Gang runter
- Lenken
- L: Gang runter
- R: Gang rauf

Sammelkarte 66

Tips & Tricks — N-ZONE

Space Station Silicon Valley

WORUM GEHT'S?

Silicon Valley ist ein ungewöhnlicher Titel, bei dem ihr in die Gestalt verschiedener Tiere schlüpfen müßt, um so diverse Aufgaben zu lösen. Das eigentlich interessante Konzept krankt etwas an der unspektakulären Optik und kleineren Design-Mängeln.

Cheats

Alternative Einleitung:

Wenn ihr vor dem Einschalten der Konsole A oder B gedrückt haltet, läuft die Sequenz mit dem DMA-Mann auf unterschiedliche Art ab, je nachdem, welchen Knopf ihr gdrückt habt.

Bonus-Level:

Im Level Fat Bear Mountain könnt ihr das Souvenir nicht bekommen? Geht dann einfach zum Startbildschirm, wo ihr die Levels auswählen könnt. Gebt dort folgende Kombination auf der linken Tastatur ein:

Unten, oben, Z, L, unten, links, Z und unten.

So bekommt ihr Zugriff auf den Bonus-Level Asteroid.

Goldener Evo:

Wenn ihr in der letzten Stufe als Evo alle 390 Metallkugeln einsammeln könnt, wird Evo eine goldenen Hülle statt einer silbernen haben. Damit ist er wesentlich stärker und besser geschützt als im „normalen" Zustand.

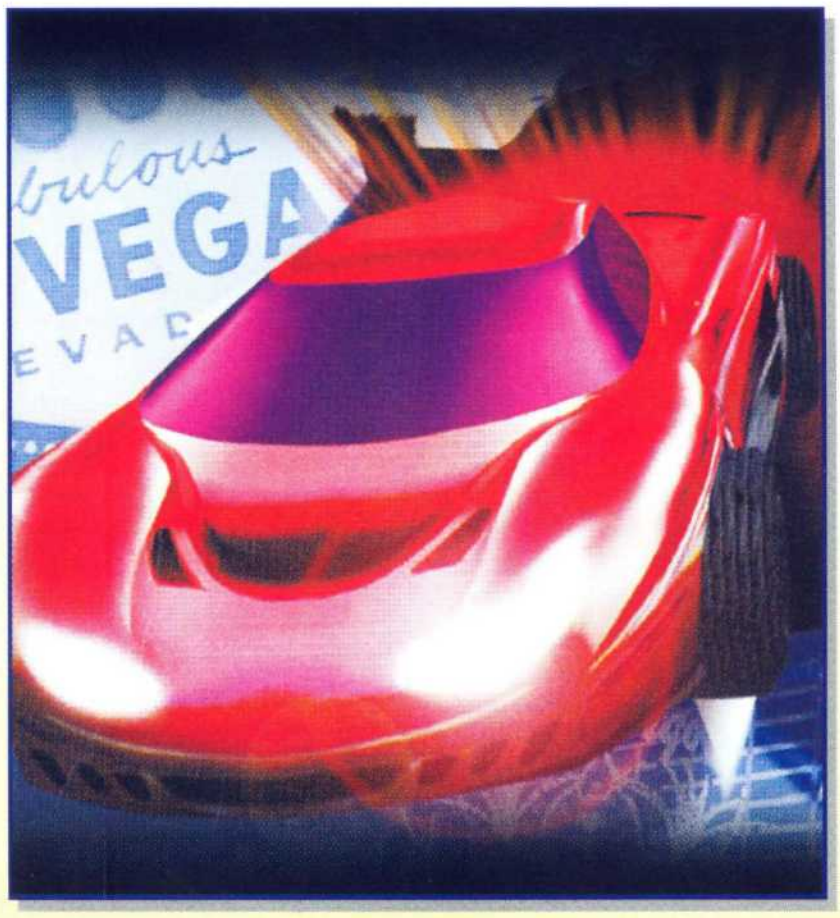
Steuerung

- Lenken
- Rauszoomen
- Kamera nach rechts drehen
- Kamera nach links drehen
- Ranzoomen
- Aktion 1
- Aktion 2
- Spiel pausieren
- Z: Nicht belegt
- Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Tier wechseln

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 64



Rush 2: Extreme Racing USA

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 65

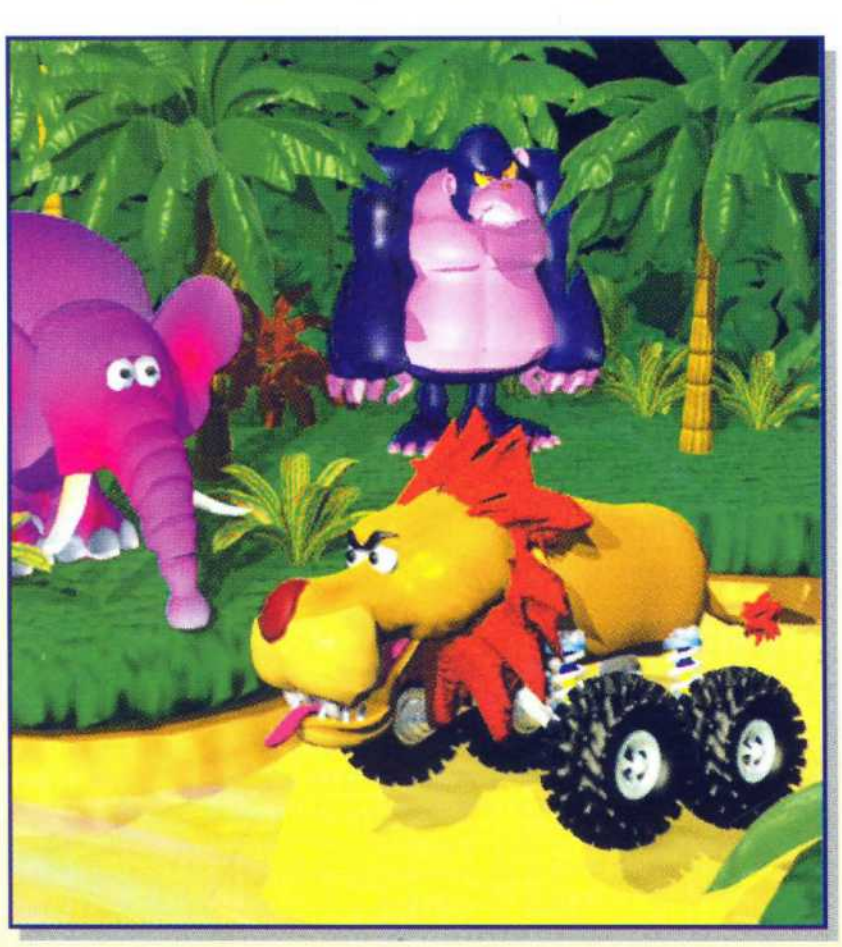
Extreme G 2

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 66



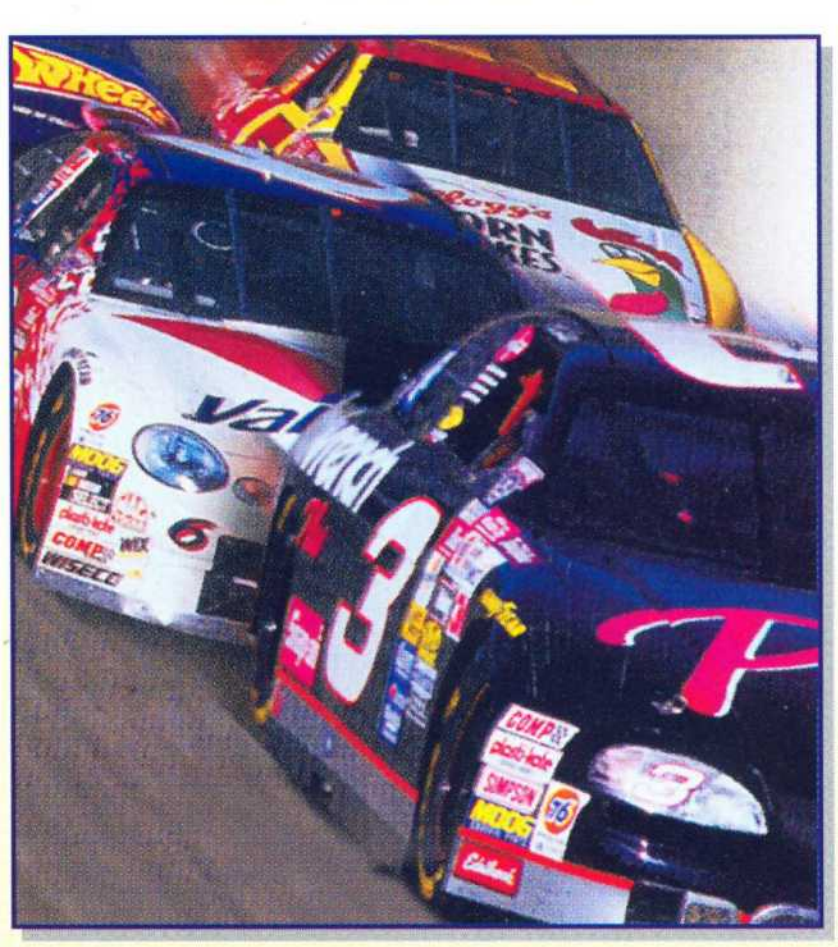
Space Station Silicon Valley

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 67



Nascar 99

Nr. 1